•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA

CONCURSO: REGALAMOS 25 LOTES DE JUEGOS DE SIERRA, INCLUYENDO TRIBES 2

www.gamespot-es.com

Nº 67 • Junio• 2001
695 ptas. / 4,16 euros

Cinco juegos de estrategia que desafiarán tu inteligencia:

- Desperados
- Trópico
- Outlive
- Settlers IV
- Star Trek Away Team

COMMANDOS 2:

Primeras impresiones sobre la beta

El nuevo bombazo de los creadores de Age of Empires:

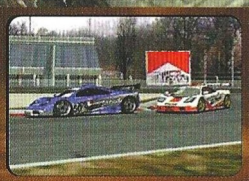
Age of Mythology

Reportaje: El nuevo imperio de Empire

Sega GT

House of the Dead 2

Starsky y Hutch


World Sports Car

Ghost Master

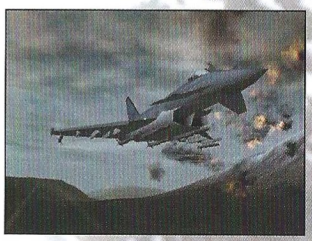
américa ibérica

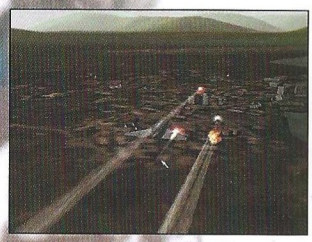
8 424094 401017

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

EUROFIGHTER TYPHOON

TRADUCIDO AL CASTELLANO





EL PRÓXIMO CAZA AVANZADO DE LAS FUERZAS AÉREAS ESPAÑOLAS

FRIENDWARE
www.friendware.es

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

Aprobado oficialmente por
Eurofighter Typhoon

Rage
www.rage.com

© Copyright Rage Games Limited 2001. All Rights Reserved.

DID
DIGITAL IMAGE DESIGN

PC CD ROM

Director:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
David de la Escalera, Gabriel Pérez-Ayala, Alfredo Biurrun, José Luis Coto, Mariano Tortosa, Mariano Gómez, Ignacio Docampo, Mónica Revilla, Javier Sevilla, Mario Gómez, Óscar Chameco, Hugo W. Serrano
Diseño: Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi

Directora de Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal

Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefe Publicidad Cataluña: José Luis Ceferino
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Teléfono Cataluña: 93 467 77 22

Edita
américa ibérica

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Computer Gaming World no es una publicación de IDG La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

Una nueva etapa

No voy a contaros sobre mí nada que José Emilio Barbero, que ha traído la revista hasta donde está, no haya dicho ya. Sí quiero, en cambio, agradecerle su trabajo todos estos años, así como todo lo que me ha enseñado. Sin él y sus valiosos consejos, paciencia y ayuda, difícilmente estaría yo hoy firmando estas líneas. Después de todo, no es nada común que, durante más de cinco años, tu jefe sea, además, un amigo que, espero, siga ahí en el futuro como yo seguiré para él.

No es fácil coger por primera vez las riendas de una revista que lleva ya tantos números, menos de ésta, con el listón tan alto. Espero saber mantener Computer Gaming World al mismo nivel, como mínimo, que mi predecesor. Tanto si esta nueva etapa os parece atractiva como si no, a todo el equipo de redacción y a mí nos gustaría saberlo.

Cumplidos los agradecimientos, vayamos al meollo de la cuestión: bienvenidos al nuevo Computer Gaming World. Hemos ampliado nuestro equipo de redacción y colaboradores para hacer algunos cambios en vuestra revista, cambios que esperamos que os gusten. A partir de este mes encontraréis toda una novedad que, estamos seguros, muchos agradeceréis: cada juego será analizado por tres redactores diferentes, de forma que cada uno de vosotros pueda encontrar una opinión válida.

Hay más cambios que irás viendo en las páginas de este número, una edición algo escasa en reviews porque, como sucede casi todos los años por estas fechas, verás pocas novedades en las tiendas debido a que la industria está aún resacosa por la celebración de la madre de las ferias de juegos de ordenador y consola: E3, que se celebró en Los Ángeles los pasados 17, 18 y 19 de mayo. Más de 2000 títulos presentados avalan la importancia de este evento mundial del que te daremos buena cuenta el mes que viene, aunque te podemos adelantar que quienes creían que el PC estaba de capa caída pueden ir retractándose de sus palabras: hay juegos suficientes para que no nos aburramos durante mucho, mucho tiempo.

Esto no significa que las consolas no tengan un papel cada vez más relevante en lo que se ha bautizado como entretenimiento interactivo. Además, cada vez más títulos de PC están también en consola y, en el futuro, será posible compartir partidas entre plataformas. De hecho, según el informe sociológico realizado sobre los videojuegos en España, numerosos usuarios de PC también tienen consola y viceversa. Por eso este mes tienes también en tus manos un suplemento con lo último en consolas, música, DVD y móviles, entre otras cosas. Con *EGM No Sólo Juegos* que queremos darte una visión más amplia de esta industria.

Jose María Martín
Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: josemaria.martin@eai.es

¿te has metido en un lío?

díselo con tu corr@o Yahoo! gratis

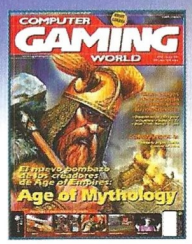
YAHOO! ESPAÑA®

www.yahoo.es

COMPUTER GAMING WORLD

Sumario

secciones	pag
NOTICIAS	6
INTERFAZ	10
HARDWARE	12
TOP SECRET	74
CONCURSO	76
VOTO TOP 50	79
CONTENIDO DEL CD	80
TOP 50	82



Junio 2001

ZONA ALFA 14
Schzim / Stronghold

ZONA BETA 18
Shogun Warlords / Throne of Baal / Commandos 2

REPORTAJES 24

Age of Mithology 24

Dioses y Monstruos. Los creadores de Age of Empires se lanzan de cabeza a los entornos 3D con un nuevo título de estrategia en tiempo real ambientado en la Antigüedad y que desplegará todo el poder de los dioses de diversas culturas en pantalla.

Empire 30

El nuevo Imperio. El editor británico Empire prepara una serie de atractivos títulos que te darán mucho juego estos meses de v erano. El más esperado, quizá, House of the Dead 2, aunque el más prometedor es, sin duda, Ghost Master.

REVIEWS 36

AVENTURA /ROL 38

Summoner 39

De Magas, Guerreros, Ladronas... e Invocadores. Acción y rol se mezclan en un combinado explosivo que llega a nuestro país oscurecido por otros grandes títulos de reciente aparición, pero que no por ello desmerece tu atención.

Anachronox 42

ESTRATEGIA 44

Desperados 45

Los comandos del Salvaje Oeste. Pistoleros, cuatreros y bandidos fronterizos protagonizan este buen seguidor de Commandos que ya está disponible en las tiendas desde hace unas semanas.

Trópico 48

Outlive 52

StarTrek Away Team 54

Settlers IV 56

ACCION 58

Nicktoons Racing 59

Evil Dead 60

A este rey no hay quien le salve. Lo que podía haber sido un magnífico juego inspirado por una divertida y aterradora serie de películas, se ha quedado en un mal intento que ha estropeado una licencia. Sólo los incondicionales de Evil Dead encontrarán algo que salvar.

Nascar Racing 4 62

DEPORTES 64

Euro Tour Cycling 65

European Super League 68

SIMULACION 70

F1 2000 71

Expansiones para Flight Simulator 72

Nuevos cielos que surcar. Los aficionados al mejor simulador de vuelo civil de todos los tiempos encontrarán nuevos espacios aéreos que explorar y espectaculares vistas que disfrutar con esta recopilación de extensiones del título de Microsoft.

Noticias

Figuras de élite

Aquellos que piensen que los muñecos son algo reservado exclusivamente para los niños van a tener que replanteárselo a la vista de lo que la compañía americana Blue Box Toys está preparando. Esta empresa juguetera ya ha sacado con anterioridad, dentro de su línea de productos coleccionables, figuras de juegos populares, como Soul Reaver, Legend of Dragoon, Fighting Force u Omega Boost, pero las nuevas series que se dispone a lanzar al mercado resultarán mucho más familiares a los usuarios del multijugador por equipos por excelencia de la Red. Nos estamos refiriendo, naturalmente, a Counter-Strike.

Las nuevas figuras reciben el nombre genérico de Elite Force y reproducen con todo lujo de detalles, a una escala 1:6, los accesorios y la indumentaria de los miembros de organizaciones anti-terroristas reales, como los famosos SWAT americanos, los GSG9 alemanes para la vigilancia de fronteras o los SAS británicos (que pueden verse en la imagen), bien acompañados de equipos de fuerzas especiales del ejército norteamericano como los Marines, Seals o Delta Force. Cualquiera de ellos debería resultar bastante familiar no sólo a los fans de Counter-Strike, sino también a los de otros juegos de simulación táctica, como Rainbow Six o Delta Force.

El nivel de detalle, la variedad de materiales utilizados y la gran cantidad de accesorios incluidos, hacen que el precio de estas figuras sea un tanto elevado, situándose en torno a los 30 dólares (unas 5.400 pts.), con lo que quedan fuera del alcance de los bolsillos de una gran mayoría, pero los coleccionistas fanáticos no deberían dejar pasar por alto esta oportunidad.

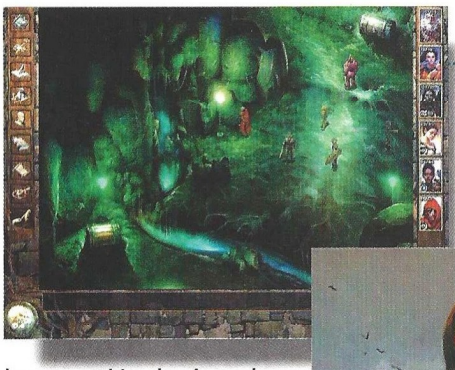
Music/Video Maker: la última locura del Gran Hermano

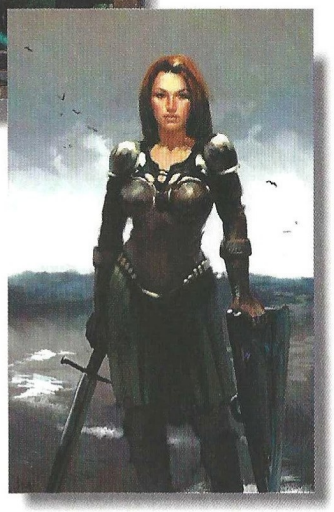
El fenómeno del programa televisivo Gran Hermano sigue creciendo de forma descontrolada. Después de salir al mercado un juego infame (Infogrames, nunca te perdonaremos), sale ahora un nuevo programa con el que editar las imágenes de la segunda temporada del programa. La idea es que ejerzas de director y productor, eligiendo cuáles de los doce personajes van a gozar de más atención, qué acontecimientos son los más interesantes o qué relación va a convertirse en el nuevo acontecimiento de la temporada. El resultado es un vídeo de tu propia creación, al que puedes añadir la música que prefieras para darle ritmo. Piénsalo: ¡horas y horas de aburrida convivencia compactadas en un excitante video de cinco minutos! La base de datos no sólo incluye las mejores escenas de la segunda serie, sino también grabaciones de los *castings* que se realizaron para todos los habitantes y más de 500 sonidos. Además, se pueden importar sonidos y vídeos sin ningún problema. ¿Quién será la próximo estrella del programa? Ahora tú puedes decidirlo.

Diablo 2 sube de resolución

La inminente expansión de Diablo 2, The Lord of Destruction, permitirá subir la resolución del juego a 800X600. No se trata de una simple mejora estética, ya que la subida de resolución permite poner en pantalla un área de juego más grande. ¿El resultado? Poder ver a los monstruos acercarse desde más lejos y sacar el máximo partido a los ataques a distancia, además de que en el modo multijugador se podrá ver mejor a todos los miembros del grupo.

El principal argumento en contra de incluir una resolución alternativa en el juego original era que algunos monitores no podrían soportarla, lo cual crearía desequilibrios en los duelos *online*. Por fortuna, Blizzard ha comprendido que hoy en día casi todos los monitores funcionan a 800X600. The Lord of Destruction saldrá en verano, e incorporará dos nuevas clases de personaje, (Druida y Asesina), nuevos objetos y monstruos, así como un quinto acto que se añade a los cuatro originales. Una vez instalada

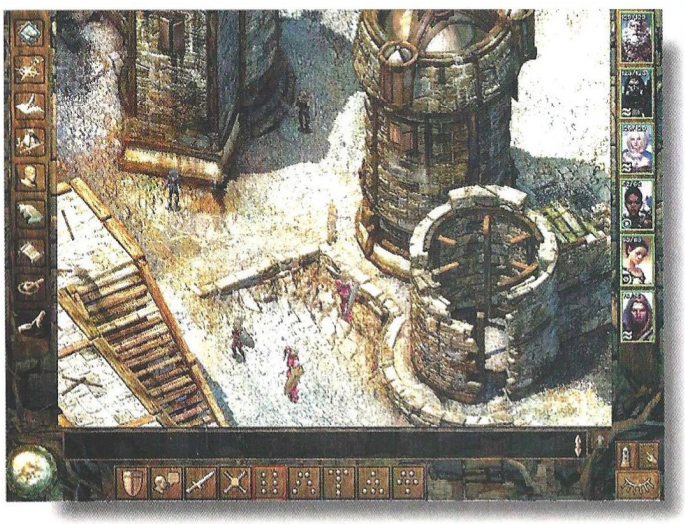




la expansión, los jugadores podrán escoger entre jugar el juego desde el principio con todas las mejoras, o ir directamente al quinto acto con uno de sus personajes de alto nivel.

Expansión gratuita para Icewind Dale: Heart of Winter

Ya comentamos en su momento que el principal inconveniente que tenía la expansión de Icewind Dale es que, a pesar de contar con novedades interesantes en cuanto a objetos, hechizos, habilidades de personajes, etc., apenas daba tiempo a ponerlas en uso en los nuevos mapas. Black Isle Studios, la división de rol de Interplay, parece haber tomado buena nota de ello y ha decidido ofrecer un pack de expansión que pueda descargarse de forma completamente gratuita de la web oficial de la compañía. Dicho pack se conectará directamente a Heart of Winter una vez instalado e incluirá una nueva aventura con su propio escenario, monstruos, trampas y puzzles,



CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

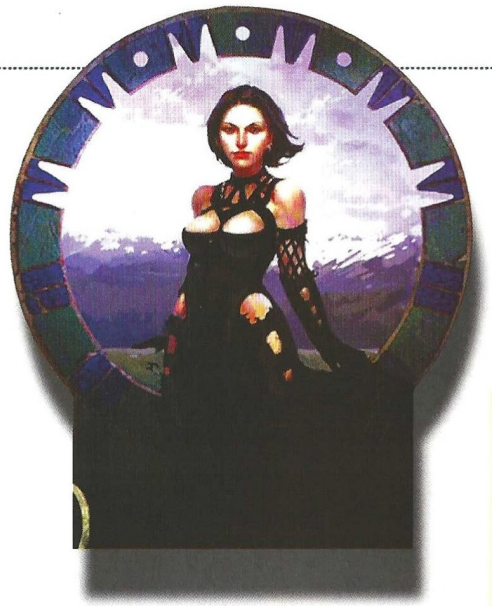
Noticias

Los más vendidos

1.- THE FALLEN
2.- SIM CITY 3000 EA CLASSICS
3.- PC FUTBOL 2001
4.- THE LONGEST JOURNEY
5.- LOS SIMS MAS VIVOS QUE NUNCA
6.- BLADE, THE EDGE OF DARKNESS
7.- LOS SIMS
8.- NBA LIVE 2001
9.- FIFA 2001
10.- HALF-LIFE GENERATION 2

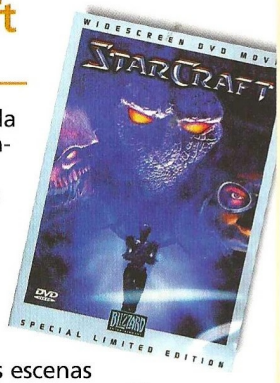
Rampa lanzamiento

AQUANOX FISHTANK
Interactive – Noviembre 2001
ASHERON1S CALL 2
Microsoft – Diciembre 2001
DARK SECTOR DIGITAL EXTREMES
Diciembre 2001
DEUX EX 2
Eidos – Agosto 2002
DUNGEON SIEGE
Microsoft- Septiembre 2001
ELDER SCROLLS: MORROWIND
Bethseda – Agosto 2002
GALACTIC COMMANDER ONLINE 3000 AD Inc.- Agosto 2001
SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE
Microsoft- Noviembre 2001
TEAM FORTRESS 2
Sierra- Noviembre 2002
ZOO TYCOON
Microsoft – Noviembre 2001



pensada para personajes de niveles 11 a 18. Se podrá acceder a ella por medio de un personaje de la taberna de Lonelywood y será independiente de la historia de Icewind Dale o Heart of Winter. La oficina española de Virgin nos ha asegurado que el pack será completamente compatible con la edición en castellano así que aquellos que tienen dicha versión no tendrán que preocuparse por perderse las nuevas aventuras. Ojalá cunda el ejemplo.

Los vídeos de Starcraft en DVD



En una jugada que probablemente entusiasmará a los fanáticos más acérrimos de Starcraft, Blizzard a anunciado la puesta a la venta de un DVD con todas las escenas de video renderizado que salían en Starcraft y Brood Wars, lo cual totaliza 36 minutos de metraje en formato Widescreen. Se trata de una edición limitada, así que es altamente dudoso que se ponga a la venta en España. De todos modos, la edición de coleccionista de Diablo 2 incluía un DVD con los videos del juego, así que no sería descabellado suponer que en el futuro saquen un pack de lujo similar para Starcraft. En Corea, unpaís donde se han vendido más copias de Starcraft que en el resto del mundo, la noticia ha sido recibida con especial alborozo.

Breves

Vesselin Handjiev, el responsable principal de TZAR, ha creado su propia compañía de juegos: Black Sea Studios. La oficinas están situadas en Bulgaria, y en estos momentos está desarrollando dos juegos de estrategia en tiempo real y uno estilo arcade. Planean trabajar con PC, Macintosh, X-Box y Playstation 2..

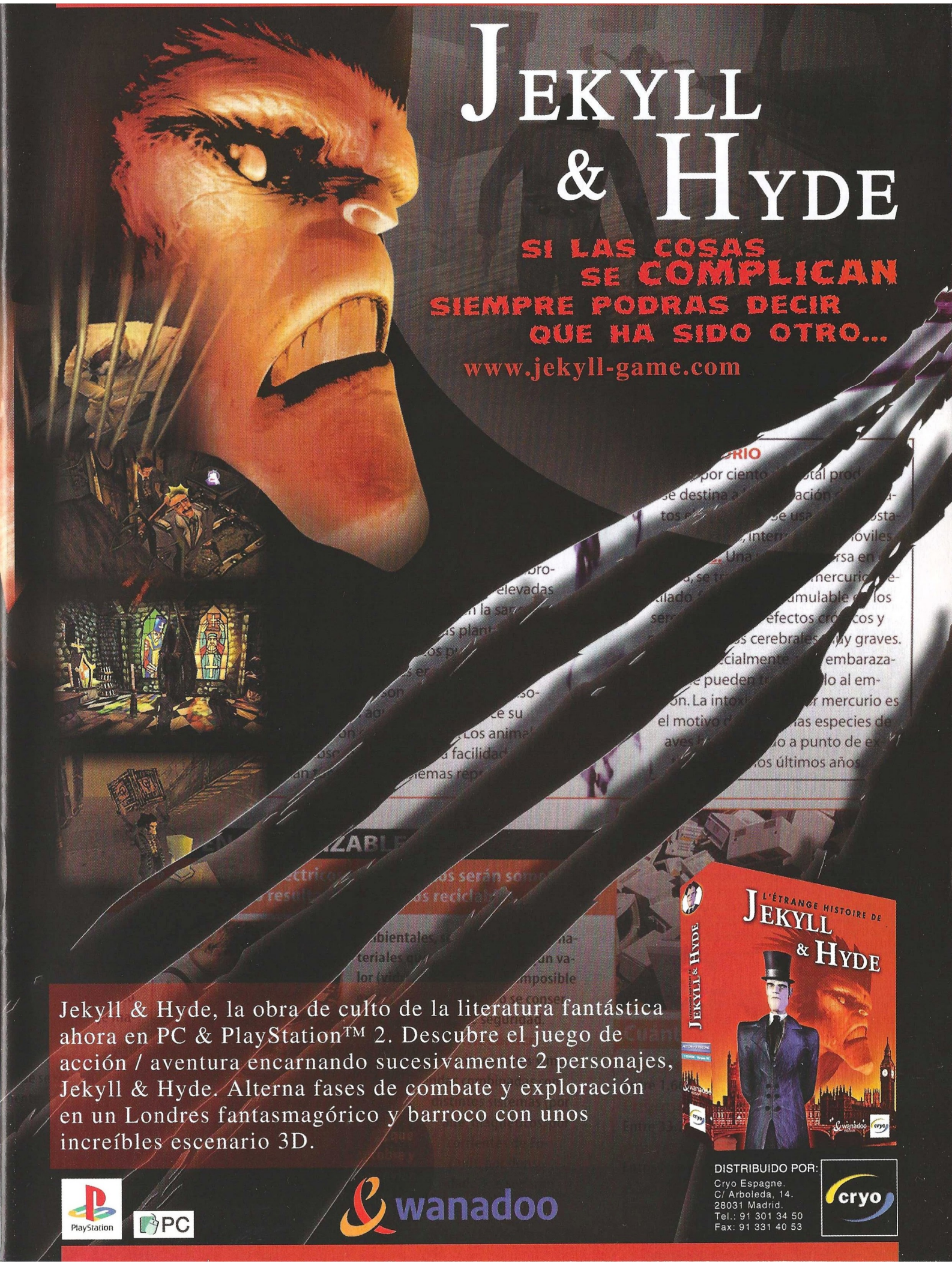
Ensemble Studios ha sido sido finalmente adquirida por Microsoft tras seis años de colaboración en la línea de juegos AGE OF EMPIRES. Entre sus proyectos se incluye un tercer juego para esta serie, que tendrá ambientación histórica en contraposición con la temática fantástica de AGE OF MYTHOLGY.

El gigante francés Infogrames se ha hecho con los derechos de Men in Black, incluyendo los de la segunda película (que todavía no se ha estrenado). El acuerdo incluye tanto al PC comoa las consolas. El primer título, para Playstation, saldrá en otoño y estará basado en la serie de dibujos animados.

Saul Zaentz Company - compañía filial de Tolkien Enterprises - ha puesto una demanda contra Sierra Studios con el objetivo de cancelarles la licencia que disponen de la obra de Tolkien.
El principal motivo de la demanda es que Sierra está tardando demasiado en terminar Middle Earth Online.

Ubi Soft ha anunciado que no publicará el juego de combate espacial online BATTLE ISLE: DARKSPACE, por considerar que los elementos definitorios del universo Battle Isle noestaban lo suficientemente representados. Sus desarrolladores, Palestar, buscan editora para sacarlo con otro nombre.

Valve Software a confirmado que está trabajando en una versión para un solo jugador del mod más popular de Half Life, con nuevas armas, misiones y mapas. Su título provisional es Counter Strike: Condition Zero.


JEKYLL & HYDE
SI LAS COSAS SE COMPLICAN
SIEMPRE PODRAS DECIR QUE HA SIDO OTRO...
www.jekyll-game.com
L'ÉTRANGE HISTOIRE DE JEKYLL & HYDE
Jekyll & Hyde, la obra de culto de la literatura fantástica ahora en PC & PlayStation™ 2. Descubre el juego de acción / aventura encarnando sucesivamente 2 personajes, Jekyll & Hyde. Alterna fases de combate y exploración en un Londres fantasmagórico y barroco con unos increíbles escenario 3D.
PlayStation
PC
wanadoo
DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne.
C/ Arboleda, 14.
28031 Madrid.
Tel.: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53
cryo

Interfaz

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

**Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid**

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Hola, amigos de CGW. Os escribo para deciros que, desde mi punto de vista, el hecho de que un juego no esté en castellano no debería se considerado como un aspecto negativos en un juego. Lo digo porque me compré el Warhammer 40.000: Rites of War, y me pareció muy bueno (aunque no tanto como Starcraft o Earth 2150). El inglés es un idioma muy productivo, así que me parece positivo que se incentive a aprenderlo. Lo que sí me parece mal es que los juegos para niños estén en inglés, porque bastante tienen con aprender su idioma natal como para ponerse a aprender otro.

***Jacobo Menéndez**, por e-mail*

En nuestros análisis intentamos informar lo mejor posible sobre los posibles problemas que puede tener un juego a la hora de disfrutarlo. Hay muchos usuarios que ni saben inglés, ni tienen ganas de aprenderlo mientras están jugando. Es a ellos a quien está dirigida la advertencia de "no está traducido".

He leído varias publicaciones de software de entretenimiento y sinceramente pienso que vuestros redactores son los mejores que hay; cuentan la información de una forma realmente objetiva y amena. Seguid así. Sólo echo en falta en sus comentarios una calificación algo más detallada de los aspectos del juego. También me gustaría haceros algunas sugerencias. Por ejemplo, creo que sería buena idea incluir en el CD algunos juegos de lo que se denomina como 'abandonaware', o sea, juegos antiguos libres de derechos de autor. Y podrías aprovechar mejor el espacio libre del CD: algunas guías las metéis en el CD como soluciones interactivas, pero otras las ponéis en la revista, gastando docenas de páginas que podrían dedicarse a otros asuntos (como por ejemplo, juegos online, entrevistas a profesionales, o ayuda en el diseño de mapas para juegos como Blade o Sacrifice). Por último, sugeriros que releáis los artículos que escribís, (se os pasan errores tipográficos muy serios...), y pediros que incluyáis en el próximo CD las demos (si existen) de Serious Sam y de Tribes 2, y quizás algún mod como los que están saliendo para Blade, que podéis encontrar en la sección de descarga de La Orden de Ianna, por ejemplo www.iespana.es/ianna

Tahgard

Nuestro objetivo es siempre mejorar la revista, así que tenemos muy en cuenta las sugerencias de nuestros lectores. Tomamos buena nota de todo, Tahgard.

Me encanta el rol, y tengo un par de dudas. ¿Va a salir Final Fantasy IX para PC? ¿Para cuando, si sale? ¿Va a hacerse una segunda parte de The Devil Inside? ¡Es una maravilla de juego! ¿Habrá un Quake 4 pronto, o tendremos que esperar mucho?

***Vicente** (Valencia)*

El Final Fantasy VII y VIII no tuvieron una acogida demasiado entusiasta en PC, así que aún está por ver si se animarán a sacar también el Final Fantasy IX. Avisaremos en cuanto sepamos algo. En cuanto a The Devil Inside, pues algo parecido. No tuvo las ventas fastuosas que se esperaban, y Hubert Chardot parecía metido en otros proyectos la última vez que le vimos. En cuanto a Quake 4, su desarrollo todavía no está ni siquiera planeado. Pero no desesperes, porque antes saldrán títulos de la talla de Unreal 2, Return to Castle Wolfenstein, Red Faction y Duke Nukem Forever. Se avecinan buenos tiempos para los amantes de los shooters.

Estimados amigos de CGW, tengo un ordenador Pentium P166MMX, con 16 MB RAM, y disco duro de 1,2 GB ¿merece la pena ampliarlo, o me compro uno nuevo?

***Carmen**, por e-mail*

Ya que te vas a gastar el dinero, mejor compra uno nuevo. Te saldrá mejor a largo plazo.

¿Sabeis de algún sitio web donde pueda bajar el Quake entero, y no la demo? ¿Y el Hexen 2? ¿Me podríais dar la dirección de unos servidores para poder jugar Quake 2 en multijugador? Y por último, cual de los siguientes juegos es mejor inversión: Unreal Tournament, Daikatana, Soldier of Fortune, Quake 3 o Half Life.

***Jose Alberto López**, por e-mail*

Ni Quake ni Hexen 2 están disponibles para su descarga gratuita, al menos por ahora. Lo mismo a sus creadores les da un día el venazo y los convierten en juegos freeware, pero…

Para jugar a Quake 2 en red, prueba en www.planetquake.com. y www.msnconfederacion.com

En cuanto a qué juego es la mejor inversión, pues probablemente el Half Life. Su modo de juego solitario es excepcional, y tiene mods gratuitos para multijugador muy buenos, como Team Fortress Classic o CounterStrike. Quake 3 y Unreal Tournament son flojos en el modo solitario (pero fantásticos en multijugador), Daikatana es frustrante, y Soldier of Fortune sólo atrae a los amantes del gore.

¿Por que ya no vendéis junto a la revista un CD con un juego completo? Otra cosa que quería saber es si van a lanzar una tercera entrega del maravilloso juego Age of Empires, para mi es uno de los juegos, y que ha revolucionado la estrategia en tiempo real.

***Ignacio Madariaga**, por e-mail*

Algunos lectores han expresado su deseo de que volvamos a publicar juegos completos, pero hemos de aclarar que nunca los vendimos: eran un regalo que acompañaba a la revista. En cualquier caso, como podrás comprobar este mes, hemos decidido emprender un nuevo camino con el contenido del CD regalando una banda sonora, algo que no se había hecho hasta ahora y que esperamos que tenga buena acogida.

En cuanto al Age of Empires, precisamente en este número tienes un avance sobre Age of Mythology (título provisional), el último trabajo de Ensemble.

Me llamo Gonzalo, y me considero un jugón. Creo que nunca he pirateado un juego por dos simples razones (aparte de que no tengo grabadora, aunque todo llegará...).

1º) En el tipo de juegos que me gustan (rol y estrategia), el manual es inestimable. Está claro que a un juego como Starcraft puedes jugar sin manual, pero no sabrías, por ejemplo, que si llevas zerlings acompañados de un ultralisco, estos atacan más rápido y causan mas daño. O por poner otro ejemplo, como enterarte rápidamente de todas las reglas, magia, usos etc... en juegos como Baldurs Gate.

2º) Creo que la piratería sólo nos daña a nosotros mismos. Tengo amigos que argumentan que los juegos son demasiado caros, y que vaya disgusto si te compras uno que no te gusta. Pero yo, antes de comprarme un juego, me informo en revistas como la vuestra, y si aún así me equivoco y no me gusta, simplemente vuelvo a donde me lo compré y les digo que no me funciona, o que mi equipo no cumple los requisitos mínimos, o simplemente que me han vendido una patata caliente y que quiero otro (esto no siempre funciona jejeje).

Por último, y para finalizar, señalar dos cosas. Una es que tal vez las consolas lleguen a desplazar al PC en juegos de deportes, carreras, combates.... pero dudo mucho que lo hagan con la estrategia en tiempo real o con los juegos de rol puro y duro. La otra es sugerir a las revistas especializadas que montaseis algún tipo de torneo, ya sea en internet o en un local. Yo no suelo jugar en red por que las pocas veces que lo he hecho no he tenido buenas experiencias (gente que no se lo toma en serio, o que va a fastidiar la partida...).

***Gonzalo**, por e-mail*

Tus reflexiones son muy interesantes, Gonzalo. Demasiados usuarios están renunciando a comprarse juegos originales por miedo a que no les funcionen o que no les gusten. Nuestra recomendación es asegurarse de que la tienda en cuestión admite devoluciones antes de hacer cualquier compra, aunque ssabemos que son pocas debido a la política de devoluciones del sector. Siempre te queda la opción de jugar las demos o probar los juegos en la tienda (eso también lo hacen pocas).

Sobre lo de los torneos, ya hay algunos eventos como los que sugieres, como la Campus Party de Galicia, por ejemplo. De todos modos, te recomendamos darle otra oportunidad al juego en red, normalmente la gente es muy maja. Quizá es que tuviste mala suerte.

Me gustaría que me aconsejarais de un juego de acción y espías, que sea parecido al Metal Gear Solid.

***Jorge Alcolea**, Socuellamos (Ciudad Real)*

Te podemos recomendar, aunque son bastante diferentes en cuanto a ambientación y perspectiva, algunos titulazos como Thief 2, No One

Lives Forever y Desperados. Pero recuerda: Metal Gear Solid es un juego único, así que va a ser difícil que encuentres algo parecido.

Tengo un Pentium II 233 con 64 Mb de Ram y una tarjeta grafica Cougar de Guillemot instalada posteriormente. El problema es que cada vez que instalo un juego que necesitan tarjeta aceleradora (la mía lo es, tiene un chip Nvdia), se me queda colgado, unas veces durante el juego, y otras en la intro del mismo ¿Qué puedo hacer?

Por otro lado, quería saber sobre dos juegos del hombre murciélago: Batman Beyond: Return of the joker (esta en consolas, ¿va a salir para PC?), y el segundo, cuyo nombre no me acuerdo, dijisteis que se podría conducir el batmobil, y que lo sacaría Infogrames, me parece. ¿Cuándo va a salir en el mercado español?

Anónimo, por e-mail

Sobre los cuelgues de los juegos, ¿has probado a instalar actualizaciones de los drivers? Pero no solo los de la tarjeta aceleradora, sino también los de la placa madre. A veces la gente se olvida de instalar los drivers de la placa madre, y aunque el ordenador parece funcionar perfectamente, se suele colgar durante la ejecución de los juegos.

En cuanto a Batman Beyond: Return of the Joker, es uno de los peores juegos que han salido jamás para Playstation, así que considérate afortunado si no sale para PC. El otro, el de conducción, todavía está por verse si lo terminarán sacando o no.

Acerca de Blade, creo que no descubro nada a nadie si digo que este juego es uno de los grandes. Lástima que el sistema de combate sea tan farragoso: tecla de rotación de armas, tecla de rotación de escudos, tecla de bloqueo, combinación de cursores... y todo en tiempo real. Bueno, nadie es perfecto. ¿Podrías darme algunos trucos para el modo individual de este juego?

Carlos, Logroño

Los trucos que publicamos en el nº65 son para el modo individual, a pesar de que se meten en la pantalla de configuración del modo multijugador. Por si acaso te lo perdiste, te repetimos aquí los más importantes: cuando estés jugando, sal al menú principal y metete en las opciones de configuración de los personajes del modo Arena (multijugador). Escoge al bárbaro y ponle por nombre "IVALAOSTIA" (sin comillas). Vuelve al juego y pulsa F9 para pasar de escenario, o F8 para subir un nivel de experiencia. También puedes cambiarle el nombre a la amazona y llamarla "PAMELA CHU". Cuando vuelvas al juego, pulsa F10 para ser invencible.

Fíjate que si cuando cargues la partida o pases de escenario, los trucos se desactivan automáticamente. Tendrás que repetir todo el proceso para poder disfrutar de ellos.

En relación a la puntuación de Blade, The Edge of Darkness, no me extraña que la gente esté ofuscada por la nota que le otorgo la revista, ya que en mi opinión es muy baja. Tengo la versión final del juego, y no he visto un engine gráfico tan espectacular y tan fluido. Me va como la seda, y mi ordenador no es de lo mas "in". Juegos basados en los engines de Unreal Tournament o Quake III no tienen la interacción de Blade con el entorno, la física de los objetos, o su sorprendente iluminacion.

En el articulo decís que tiene fallos gráficos, pero bien pocos que son. ¿Qué juego no tiene clipping hoy en día? En cuanto a la inteligencia artificial (IA), he notado el defecto que comentáis, es muy gracioso, pero el resto es magistral. Los combates no son nada fáciles, los caballeros oscuros tienen un esquema de ataque que es bien difícil de vencer. Ya me dirás que IA tienen los estúpidos enemigos del Alice, que van a saco, o los del Heavy Metal FAKK 2.

Sin embargo, os doy la razón en que el control a veces no es todo lo preciso que debiera, y que cuando intentas esquivar un mandoblazo te lo acabas comiendo. Es verdad que falla, y reconozco que al principio desorienta mucho, ¡pero cuando te haces con él es una gozada! Hay errores de los que no habláis, como los interminables procesos de carga, que no hay guardado rápido (si la pifias puedes irte a dar un paseo mientras se carga la partida), y que el agua tiene muy bonitos reflejos y tal, pero mas que agua parece petróleo de lo densa que es (apenas tiene movimiento), aparte de las horribles texturas de la lava y el ácido.

No creo que Blade sea un juego redondo, pero tampoco creo que sea merecedor de una nota tan baja. Sé que las opiniones son subjetivas (como en el cine o la TV), pero es que el American McGee Alice me parece muy inferior a Blade, y le habéis dado mejor nota.

Ricardo Comín, por e-mail

Como muy bien señalas, las opiniones son subjetivas, así que ni te vamos a dar la razón ni te la vamos a quitar en cuanto a la puntuación que merece Blade. Lo que sí podemos decirte es que tu análisis es excelente. Está bien razonado, y sería digno de publicarse en las mejores revistas del sector. Celebramos que hayas escogido la nuestra para hacerlo.

De todas formas, un 8,4 no debería interpretarse como una nota baja. Todo lo contrario, es una nota para juegos que nos parecen meritorios y recomendables para el público al que están dirigidos.

Lamentamos que no te gustase Alice, un juego que nos maravilló en su día y que, aún hoy, nos sigue maravillando con su alucinógena interpretación del cuento de Lewis Carroll.

Me gustan mucho los juegos de estrategia. He intentado pedir "Civilization: Call to Power", pero me dicen que está descatalogado. Lo que quiero saber es si van a volver a distribuirlo en alguna colección especial, o cómo podría conseguirlo.

También me gustaría saber si hay algún programa o parche para poder jugar una partida de Age of Empires (comenzando en la edad de piedra) y continuarla en Age of Empires 2 (acabando en la edad imperial)

Daniel, Miranda del Ebro (Burgos)

Olvídate de Civilization: Call to power e intenta conseguir Sid Meier's Alpha Centauri, que es bastante mejor. Lo del continuar la partida de Age of Empires en Age of Empires 2 es una idea original, pero a nadie se le ha ocurrido todavía cómo llevarla a cabo.

Un grupo de amigos y yo queremos conseguir que Dinamix, la filial de Sierra, haga una segunda parte de Starsiege, un juego de pilotaje de robots gigantes estilo Mechwarrior. Este juego salió hace dos años, en el mismo paquete que Tribes, pero aunque ya hay una segunda parte de Tribes, la secuela de Starsiege ha sido descartada. Por eso queremos pedir a los lectores que vayan a http://www.gopetition.com/info.php?currentregion=237&petid=95 y firmen la petición. A ver si entre todos conseguimos que se animen a hacerlo.

Pedro Arregui

Seguro que si todos los lectores se suman a la iniciativa, se plantearán hacer esa segunda parte, Pedro. De todas formas, esa división de Sierra está desarrollando títulos multijugador *online* y quizá te lleves una sorpresa en breve.

Ganadores de los concursos

LOS GANADORES DE LOS DIEZ LOTES DE ONI Y CAMISETA, CORRESPONDIENTES AL CONCURSO ONI PUBLICADO EN EL Nº65 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ALBERTO BERGUA GUERRA.....S. FDO. DE HENARES
FRANCISCO VALVERDE GALÁN .....MURCIA
CARLOS VARELA MARTÍN .....ALMERÍA
ISMAEL ROMANOS ÁLAMOS .....LOGROÑO
MIGUEL GONZÁLEZ POBO.....SANTANDER
JESÚS GIL CÁRDABA .....VALLADOLID
FRANCISCO DE CASTRESANA MARIA .....SANTURCE
JAVIER LOPEZ LOPEZ .....ORENSE
HECTOR ICARDO ANAYA .....VALENCIA
ALEJANDRO PEREZ RAMIRO .....MADRID

LOS GANADORES DE LOS 3 MIDTOWN MADNESS 2 CORRESPONDIENTES AL SORTEO DEL VOTO TOP 50 PUBLICADO EN EL Nº65 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

DAVID LOPEZ GONZALEZ .....ALBACETE
CARMELO JORGE RAMÓN .....MADRID
LUIS DÍAZ MARTÍNEZ .....ELCHE

Cordless Mouseman Optical

(Logitech, 14.900 ptas./89,55 €)

Un ratón para llevar a los altares

Han rizado el rizo. Gracias a Cordless Mouseman Optical, ya no hay que elegir entre ratón inalámbrico u óptico. ¡Ahora se puede disfrutar de ambas tecnologías en un mismo ratón!

Los joysticks y los pads son útiles, pero la inmensa mayoría de juegos para PC utilizan el ratón y el teclado. De ahí que este ratón óptico e inalámbrico sea algo así como el Santo Grial para cualquier jugador serio. ¿Todavía usando el viejo ratón de cable y rueda mecánica? Pues difícilmente se puede alcanzar la perfección en Starcraft con un cable colgando que entorpece los movimientos, sobre todo cuando la mesa está llena de cajas de CD, disquetes y demás parafernalia con la que el cable puede engancharse.

¿Y qué decir de la tecnología óptica? Los ratones mecánicos empiezan a funcionar peor con el paso de los meses, aún limpiándolos regularmente, algo intolerable cuando la diferencia entre la victoria y la derrota depende de un único movimiento exacto y preciso. Que le pregunten a un francotirador de CounterStrike lo frustrante que puede ser que la bola del ratón falle mientras se intenta apuntar a un enemigo en movimiento.

Las pilas duran unos tres meses y se incluye un sencillo programa con el que monitorizar el consumo de las mismas. Además de la ya obligatoria opción entre conexión PS/2 y USB, este atractivo *roedor* viene con ruedecilla central (ideal para cambiar de arma o aumentar la velocidad de un Mech) y un tercer botón en el lateral, de esos que se pulsan con el pulgar, así que no le falta de nada. No es un periférico económico, pero si se quiere conseguir una experiencia de juego perfecta, no hay mejor elección.

Cordless Trackman FX

(Logitech, 14.390 ptas./86,49 €)

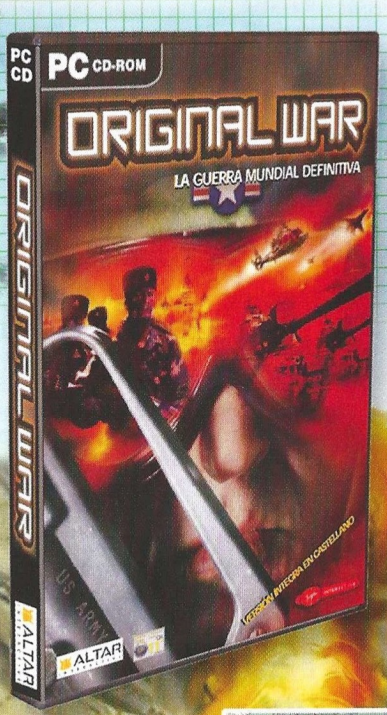
Un trackball... ¿inalámbrico?

Sabemos que hay un amplio sector de usuarios de PC que miran con curiosidad los trackballs e, incluso, los usan para su trabajo. ¿Pero realmente son útiles para jugar?

Pues no, la verdad es que no hacen ninguna falta. Un trackball está bien para trabajar, sobre todo cuando se tiene espacio reducido en la mesa, pero a la hora de aplicarlo a un juego de PC, difícilmente puede superar el control que proporciona un ratón tradicional. No hay más que jugar a Quake III con un trackball para comprobar qué periférico es más eficaz a la hora de apuntarse un frag. El Cordless Trackman FX incorpora dos novedades: la bola es ligeramente más grande de lo habitual, e incorpora tecnlogía inalámbrica. Lo de la bola grande mejora un poco el control, pero no lo suficiente como para superar al ratón. Y mientras que la tecnología inalámbrica es útil para otorgar mayor libertad de movimientos sobre una alfombrilla, el trackball está diseñado para quedarse fijo en un sitio. Una vez se encuentra un emplazamiento donde el cable reposa cómodamente, nunca más vuelve a molestar.

Con esto no queremos decir que el Cordless Trackball FX sea un mal periférico, lo que pasa es que los jugadores están mucho mejor servidos si desembolsan quinientas pesetas más y se hacen con el Cordless Mouseman Optical.

ORIGINAL WAR



LA GUERRA MUNDIAL DEFINITIVA

Quien controle el pasado, gobernará en el futuro.

Año 2010. Rusia se desmorona. El nacionalismo ha resurgido con mayor fuerza que nunca. Hay un nuevo gobernante electo. Pero el país se halla al borde de otra crisis económica. La guerra europea parece inminente. Una expedición de la O.N.U. llega a la Siberia Central para remediar la situación. Su objetivo: evaluar los yacimientos de petróleo que hay allí. Pero en lugar de petróleo, descubren un enorme yacimiento de un mineral desconocido por todos, excepto por el gobierno norteamericano...

Versión íntegra en castellano

www.o-war.com

PC-CD-ROM

ALTAR INTERACTIVE

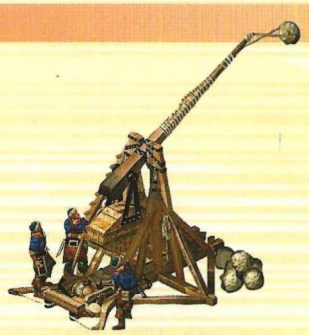
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

© 2000 Altar Interactive y Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.

OUTINUP.COM

Zona Alfa



Pequeño diccionario de latín

Dado que este número marca el comienzo de una nueva etapa para CGW, quizá sea el momento de refrescar algunos conceptos, especialmente si se trata de conceptos engañosos como el que encabeza esta página. En líneas muy generales, el desarrollo de un juego comprende tres fases: alfa, beta y lo que los anglosajones llaman *gold*. El primero se refiere a cuando un estudio tiene entre manos un prototipo jugable del título en cuestión, con un considerable camino por recorrer hasta llegar al final del proceso, que sirve para comenzar a dar una idea de por dónde irán los tiros.

Una beta es un juego en un avanzado estado de desarrollo: aún quedan cambios por realizar y aspectos por pulir, pero ya se parece bastante a lo que el jugador terminará por encontrar en las tiendas. *Gold* es el anglicismo para la copia final del producto, listo para entrar en fase de duplicación y ponerlo a la venta. No hay vuelta atrás. O no la había, al menos, hasta que los estudios se dieran cuenta de que todos los jugadores del mundo poseen una rápida conexión a Internet que les permite descargar cómodamente todos los parches que haga falta. Después de todo, no hay nada como estar *online*. Esa es la teoría. A veces se cumple, otras, los límites se difuminan y es posible llegar a confundir una beta con una alfa o una versión final con una beta.

El desarrollo de un juego es un proceso sumamente complejo que atiende tanto a intereses creativos como puramente empresariales. El resultado final es que los parámetros de calidad y respeto al consumidor aplicables a la mayoría de los productos comerciales no son válidos para muchas compañías desarrolladoras y distribuidoras de juegos. De ahí que esta terminología rescatada del latín termine por convertirse en una sucesión de eufemismos. Por fortuna, estas consideraciones aún no conciernen a los juegos que protagonizan la sección este mes. Schizm y Stronghold son dos títulos a los que aún les queda un largo camino por recorrer antes de enfrentarse al veredicto del público y, por ahora, sólo dependen del talento de sus creadores y de los recursos con los que cuentan.

Talento que, desde luego, debe de abundar entre las filas de Project 3 Interactive para dar salida a una aventura con una extensión de ¡17! CD-ROM (o, más práctico, en un DVD). La ambición es saludable cuando va acompañada de, al menos, un punto de sensatez. Pero si Project 3 Interactive consigue que el aventurero medio sea capaz de jugar a Schizm desde el principio hasta el final, bueno, entonces debe de ser una de las historias más apasionantes que se han publicado en formato interactivo. Para jugadores más dispersos, habrá una edición recogida en tan sólo 4 CD, lo que plantea ciertas dudas acerca de la consistencia de la historia pero, en cualquier caso, las locuras siempre son bienvenidas en un medio en el que abunda el conformismo.

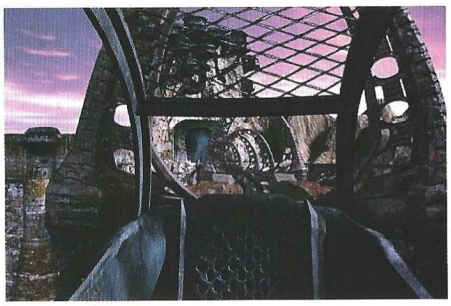
Alfredo Biurrun

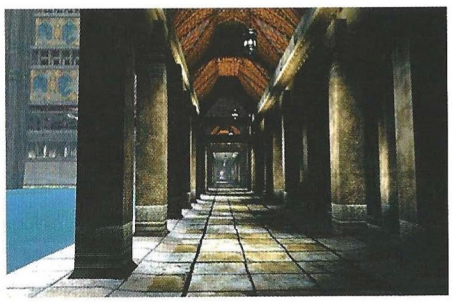
Schzim

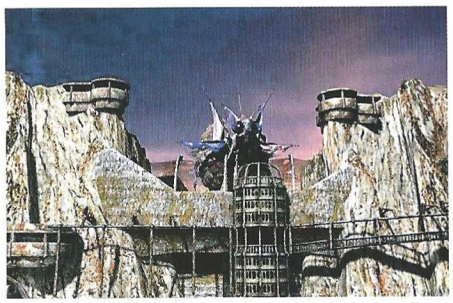
Myst: un juego que se ama o se odia, pero que no deja a nadie indiferente. Es uno de los mayores éxitos de ventas en toda la historia de los videojuegos de PC. A su paso ha dejado una miríada de penosos clones que han intentado imitarlo con poca fortuna. ¿Para qué nos vamos a engañar? Schizm: Mysterious Journey es uno de esos clones, pero hay motivos para confiar en que acabará siendo un clon bueno en vez de otro pastiche.

La clave, según entienden sus desarrolladores, está en el mágico sentido de la exploración y el misterio. No basta con tener una buena historia o unos gráficos bonitos, hay que hacer que el jugador se sienta absorbido por el mundo que se presenta ante sus ojos y recompensar adecuadamente su curiosidad al explorarlo. Dada la naturaleza soporífera y trivial de las aventuras gráficas en primera persona con la que se nos castiga últimamente, parece que Schizm ha entendido, al menos en concepto, el auténtico motor que impulsa la asombrosa popularidad de Myst.

El caso es que Myst III: Exile ya ha sido publicado fuera de nuestras fronteras, ha cosechado excelentes críticas por toda la prensa especializada y ya no puede quedar mucho para que Ubi Soft se decida a sacarlo aquí de una vez. El desafío que afronta Schizm es cómo convencer a los jugadores de que su propuesta es más atractiva que la de su inmediato competidor, que parte con la ventaja de un nombre mucho más popular y reconocido. Habrá que esperar, pues, para comprobar cuál es el resultado de esta lucha entre David y Goliat por el trono de este polémico género.

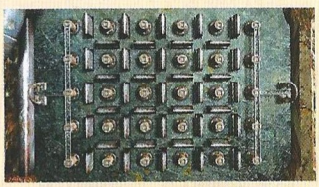


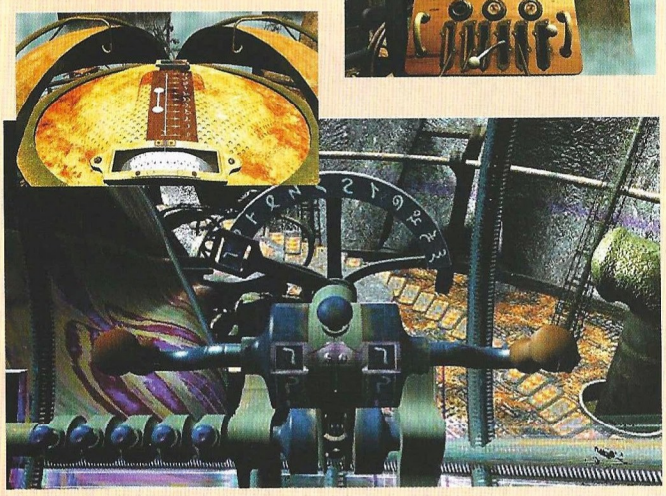




Los Artefactos

Siguiendo la escuela marcada por Myst, Schizm pondrá ante el jugador un buen número de cachivaches estrambóticos (que no se sabe muy bien si son futuristas o arcaicos) en los que hacer clic con el puntero para intentar descubrir su uso. Y, por supuesto, no faltará la obligada búsqueda de la típica pieza clave que falta para que el cacharro funcione correctamente.

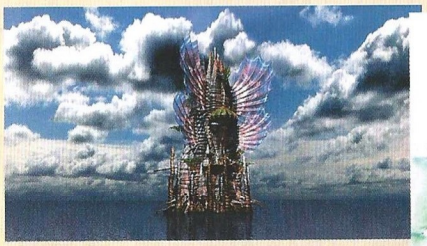




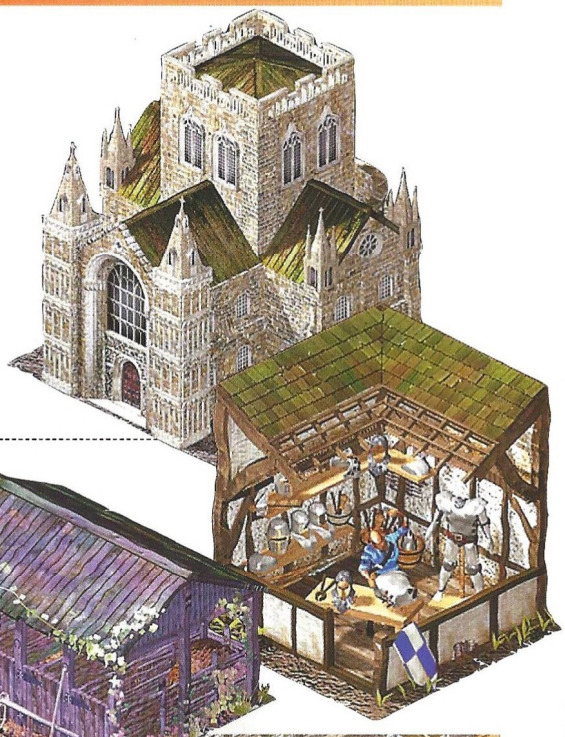
El Arte

La recreación del mundo en el que va a zambullirse el jugador no sólo exige una alta calidad técnica en cuanto a gráficos, sino también un diseño del arte conceptual sugerente y atractivo que cautive la imaginación del jugador desde el primer vistazo.

En Schizm se han confirmado un mínimo de cuatro áreas con temática diferenciada y ya se verá si el producto final se amplía con alguna más. Es de esperar que todas las pantallas cuenten con visión libre de 360° mediante el puntero del ratón.



Stronghold

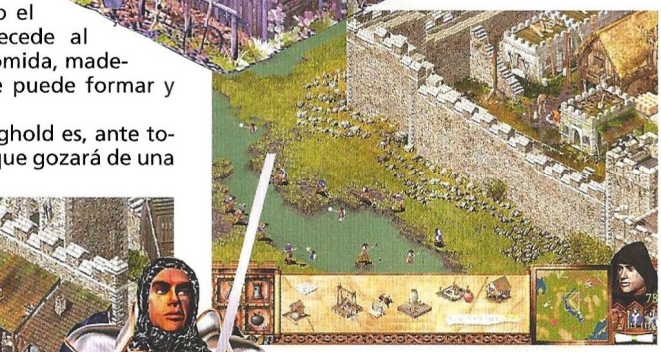


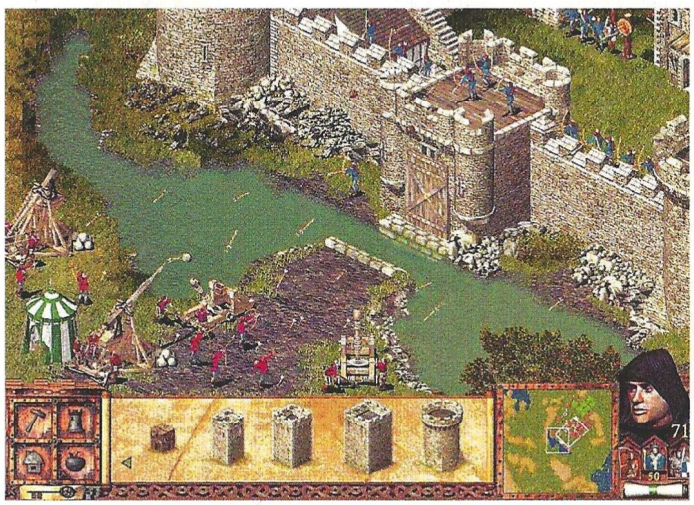
En palabras del propio equipo de desarrollo británico FireFly Studios, Stronghold supone la culminación de sus deseos de crear un buen juego de construcción de castillos, a medio camino entre los de construcción de ciudades (como SimCity o la línea histórica de Sierra, cuyo ejemplo más reciente sería Zeus: Señor del Olimpo) y los de estrategia en tiempo real como Age of Empires.

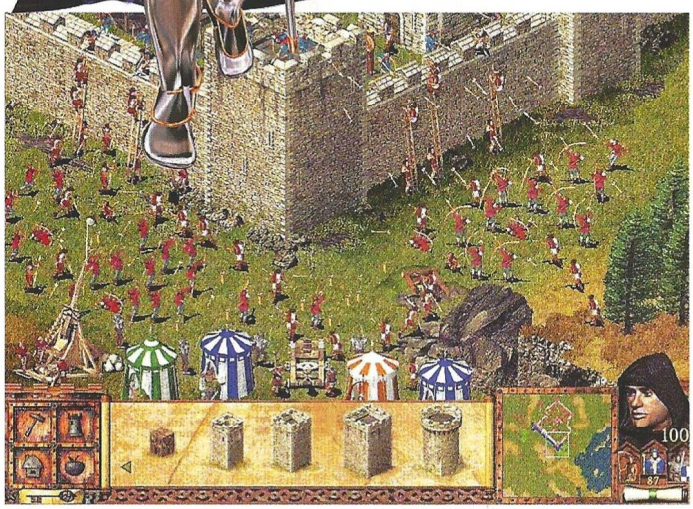
De hecho, los miembros de FireFly han trabajado precisamente en la serie Caesar de Sierra y en otro título de concepción similar al que nos ocupa, Lords of the Realms, con lo que, a pesar de tratarse de su primer proyecto, no les falta experiencia para abordarlo. Es más, a los conocimientos sobre la Edad Media adquiridos con Lords of the Realms van a sumar toda la documentación realizada específicamente para este proyecto, desde el funcionamiento de las máquinas de asedio a la dieta de la gente de la época. La ambientación se centrará en los siglos XI a XIV siguiendo la evolución de los castillos, desde las simples empalizadas de madera a las fortalezas más avanzadas, tratando de mantenerse lo más fiel posible a la historia sin que ello vaya a interferir en el factor diversión.

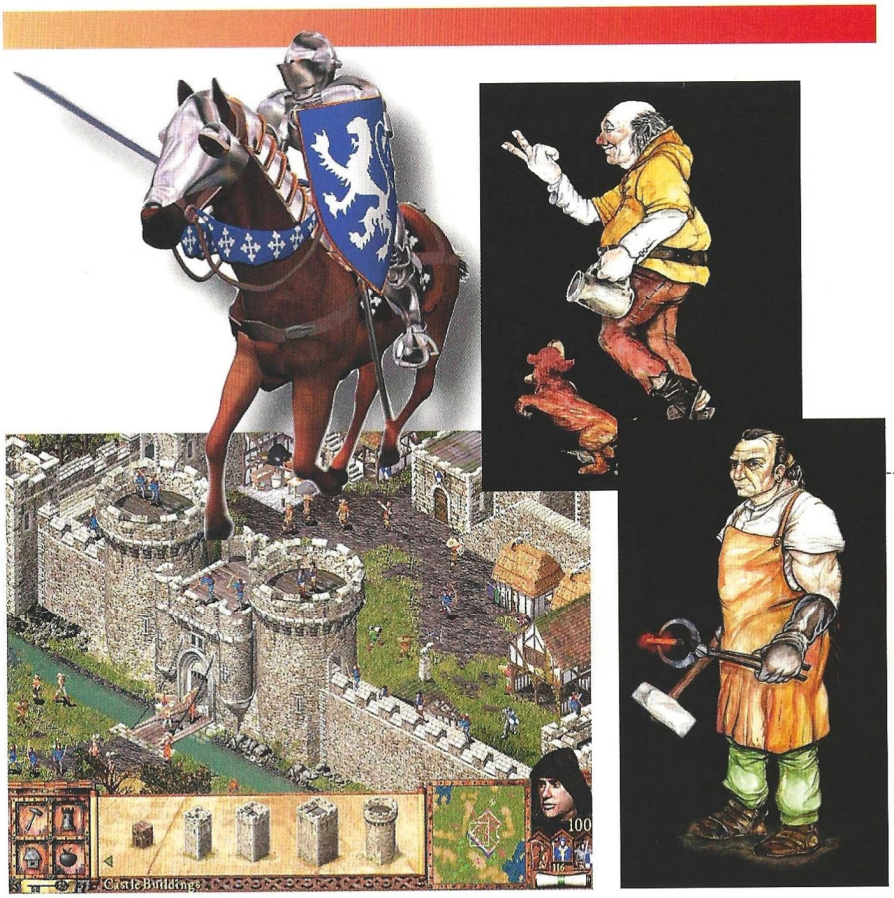
El elemento central del juego será nuestro castillo, que tendremos que molestarnos en diseñar, construir y gestionar de la manera más eficiente posible y, en última instancia, defenderlo de los ataques de nuestro enemigo a la vez que ideamos la forma de conquistar el suyo. Ambos aspectos, el económico y el bélico, serán complementarios, pero el primero, lógicamente, precede al segundo, puesto que sin comida, madera o metal, difícilmente se puede formar y mantener un ejército.

De todos modos, Stronghold es, ante todo, una simulación, por lo que gozará de una economía más rica de la habitual en los juegos de estrategia. Además de la recolección de los habituales recursos, como piedra, madera, hierro, brea y oro, la principal variable de la que tendremos que preocuparnos será la popularidad, que determina cuánta gente emigrará a nuestras tierras y trabajará en ellas o, por el contrario, cuando baja demasiado, cuánta nos abandonará. Para tener contentos a nuestros súbditos habrá que vigilar factores como los impuestos, las enfermedades o la alimenta-









ción (¿se mueren de hambre o comen más que suficiente? ¿los tenemos a pan y agua o su dieta es variada? ¿regalamos cerveza de vez en cuando?), entre otros.

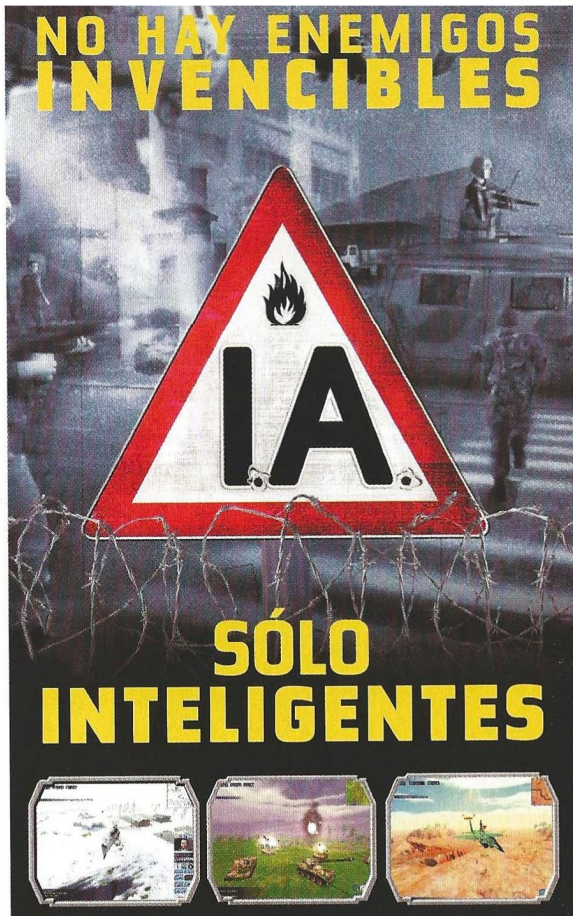
FireFly tiene intención de hacer que la recolección de recursos resulte muy visual. Por poner un ejemplo: al construir una cabaña de leñador, veremos como ésta es ocupada por uno de nuestros súbditos, que después se pondrá a talar árboles para cortarlos en troncos y llevárselos de vuelta. Allí los cortará en planchas y las entregará al almacén del castillo. No sólo eso, sino que, si dejamos atrás los tocones, los árboles volverán a crecer por sí mismos. Lo mismo sucede con los demás habitantes y estructuras que encontraremos en nuestro castillo, desde el panadero hasta el borracho, pasando por el herrero, el cazador, la destiladora, el bufón... Así hasta un total de 50 tipos de estructuras con sus correspondientes inquilinos. Todos tienen su razón de ser en el conjunto de nuestra economía (incluso el borracho, resultado de una política de bebida gratuita demasiado generosa).

Nuestro castillo podrá contar también con más de 30 tipos de muros, torres, fosos y todo tipo de defensas que le permitan resistir los ataques enemigos, pues el combate de Stronghold será eminentemente defensivo, aunque también será posible llevar la guerra a casa del enemigo. En cualquier caso, las batallas no se desarrollarán en campo abierto, sino que obligarán a los aficionados a replantearse las tácticas que habitualmente emplean en los juegos de estrategia en tiempo real, para organizar un asedio en condiciones. Junto a las tropas habituales (espadachines, arqueros, piqueros o ballesteros), cualquier general con aspiraciones no tendrá más remedio que aprender a utilizar la maquinaria propia de la época (arietes, torres de asalto, catapultas, ballestas pesadas) y otras unidades especializadas (tuneladores o portadores de escalas). Dichas unidades no serán necesarias para defender nuestra fortaleza, pero se convertirán en un componente imprescindible para aplastar a la oposición.

El juego contará con una campaña individual en la que empezaremos con estructuras simples y recursos limitados, construyendo sencillas defensas de madera, para pasar a estructuras más complejas, que implicarán una gestión económica cada vez más elaborada que, a su vez, tenderá a atraer más atención, tanto de nuevos habitantes como de intrusos no deseados. La mayor parte del tiempo se empleará construyendo el mejor castillo posible y rechazando asaltos enemigos, aunque también habrá misiones en las que habrá que lanzarse a la ofensiva y capturar fortalezas enemigas. El enemigo tenderá a volverse cada vez más inteligente y desarrollará estrategias cada vez más complicadas para pasar por encima, por debajo o a través de nuestras murallas, mientras nosotros tendremos que aprender a aprovechar la protección que nos brindan esos muros, combinados con fosos, trampas, trincheras y todo nuestro ingenio.

El mayor de los retos, por supuesto, lo proporcionarán otros jugadores humanos, ya que Stronghold permite competir a un máximo de ocho jugadores a través de red o Internet, ya que en ellas el diseño de nuestro castillo, la creación de una economía saneada y la formación de un ejército que permita defender a la vez que atacar, se convertirán en la clave de cualquier partida, por lo que el ritmo de las mismas tenderá a ser bastante más lento al habitual en los juegos de estrategia en tiempo real.

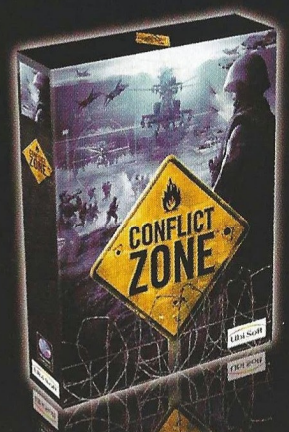
NO HAY ENEMIGOS INVENCIBLES



SÓLO INTELIGENTES

NUEVO SISTEMA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL
★ El motor DirectIA® utilizado en la industria militar desarrolla comportamientos de aprendizaje humanos para tus soldados y enemigos.
★ Por primera vez en un RTS puedes delegar misiones en tus Comandantes para dirigir varias batallas simultáneas.
★ Los enemigos se adaptan a tu estrategia y aprenden de tu experiencia.

REVOLUCIONARIO SISTEMA DE JUEGO
★ Entorno absolutamente 3D que te permite observar la acción desde cualquier posición del campo de batalla.
★ Los medios de comunicación informan de tus acciones a la opinión pública lo que influirá en los recursos militares con los que cuentes.
★ Controla los Cuerpos Internacionales de Paz o GHOST en dos tipos diferentes de estrategias de juego.



LA NUEVA GENERACIÓN DE RTS EN 3D

www.ubisoft.es

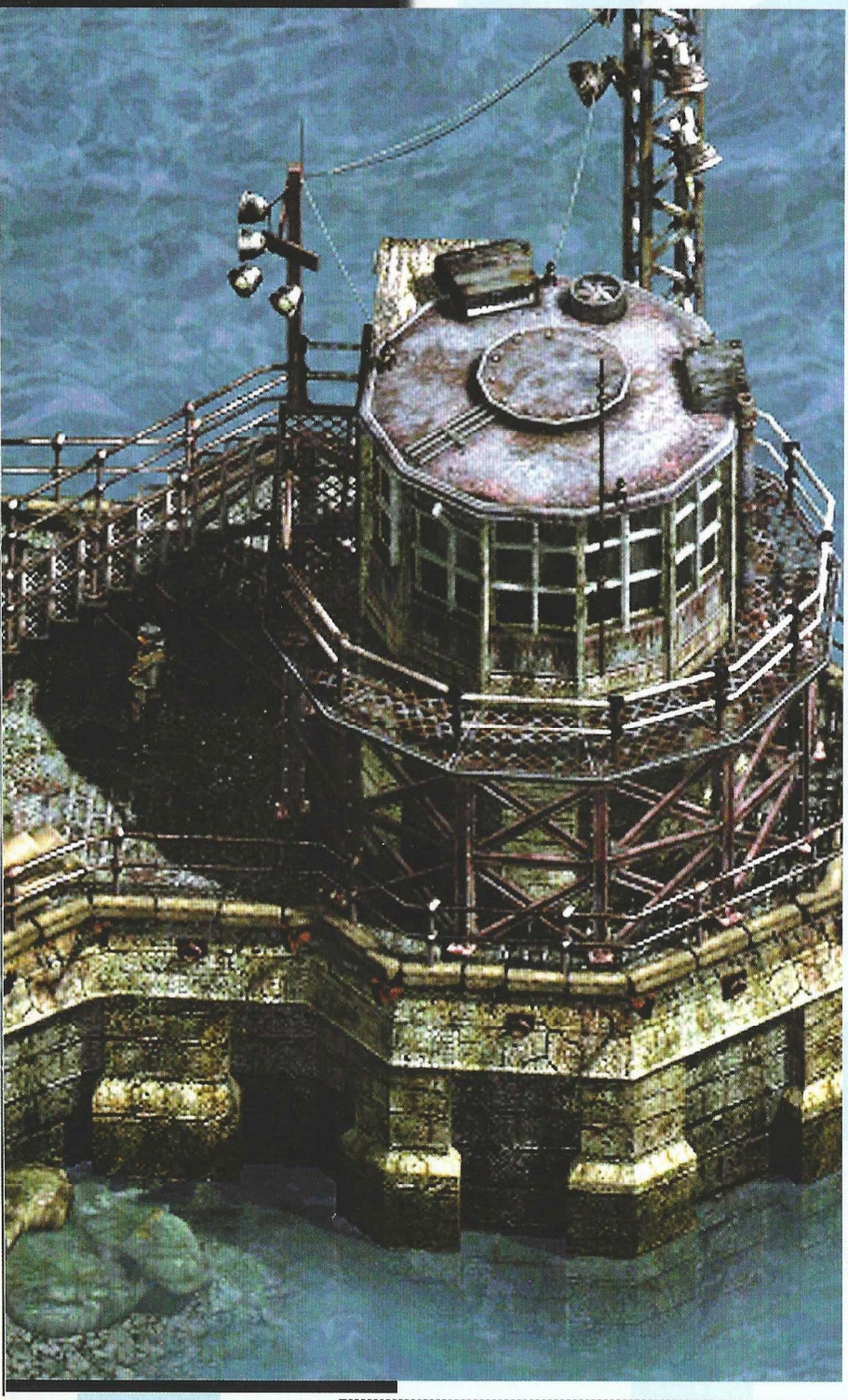
Ubi Soft Entertainment S.A.
Avda. de las Dos Castillas, 15 · Edificio Centro · Plaza Urbi · Oficina K
28224 Pozuelo de Alarcón (Madrid) · Tel. 93.544.15.00

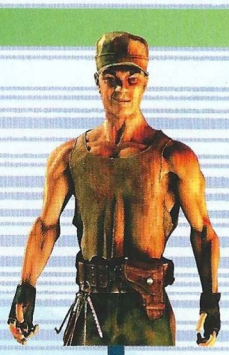
CD-ROM PC
Ubi Soft
MASA
www.conflictzone-thegame.com

SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer entertainment, inc
©2001 MASA / Ubi Soft Entertainment.Conflict Zone is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved.

Zona Beta

Baal contra los nazis y los mongoles





Zona Beta o, casi, la hora de la verdad. Un nombre alternativo para esta sección, pero dado que la parte didáctica de la revista ha quedado solventada una páginas atrás será mejor centrarse en los títulos que, presumiblemente (los caminos de los estudios tienden a ser inescrutables), se encuentran muy cerca de ver la luz.

Éste es un mes de expansiones y secuelas o, en otras palabras, de apuestas casi seguras. Throne of Baal lo es, sin duda, tras el éxito obtenido por Baldur´s Gate II entre crítica y publico. Un epílogo a la historia de Baal que viene a añadir otras veinte horas de juego a una de las aventuras más extensas publicadas en los últimos años. En un gesto muy prudente, Interplay ha decidido que no será necesario haber terminado Baldur´s Gate II para acceder a la expansión. Más que nada, porque aún debe haber miles de jugadores perdidos en los rincones más oscuros de los Reinos Olvidados preguntándose qué entiende Bioware por progresión dramática. Por cierto, ya ha comenzado a rumorearse en algunos medios la existencia de un Baldur´s Gate III que será en 3D.

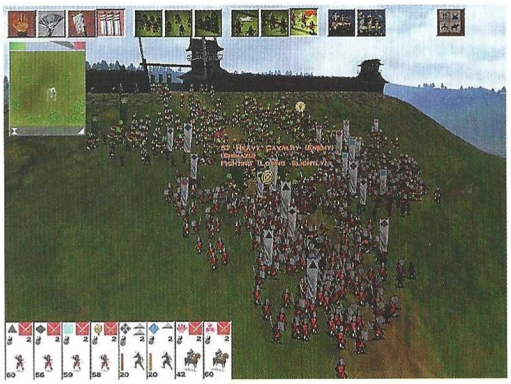
Shogun: Warlords Edition es un caso particular. Sin haber obtenido una gran difusión, la mezcla de estrategia con la ambientación en el Japón Feudal le han ganado una sólida base de seguidores que profesan auténtica devoción a un juego que se mantiene como un pequeño secreto entre los amantes del género. Esta edición, que reúne el programa original más la expansión titulada The Mongol Invasion, es una buena oportunidad para recuperar un título que merece mayor reconocimiento. Lástima que el anunciado modo multijugador vaya a quedar fuera a la espera de una posterior difusión mediante Internet.

Por último, la joya de la corona española. Más adelante encontraréis un comentario recogiendo las impresiones acerca de la primera muestra jugable que Pyro ha facilitado a CGW de Commandos 2. Sólo un nivel de un juego que, en este caso, justifica el dedicarle una atención tan detallada. "Salvar al soldado Smith" permite aventurar (con poco margen para la duda, la verdad) que Commandos 2 va a ser mucho más de lo que esperan sus seguidores y que, a diferencia de Desperados, lleva mucho más allá la fórmula del juego original. La mala noticia es que el lanzamiento a la vuelta del verano ya se perfila como la fecha más optimista. Hay que decir que, tras conocer de primera mano lo que ofrece esta secuela, lo único que puede perjudicar a Commandos 2 en su camino hacia el éxito es una publicación antes de tiempo.

Alfredo Biurrun

Shogun Total War

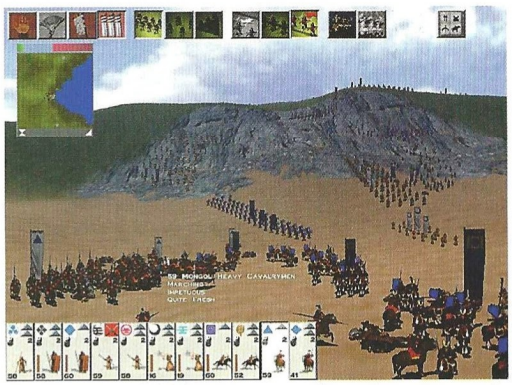
Warlords Edition: The Mongol Invasion



Shogun Total War combinaba una parte de estrategia pura por turnos, donde el jugador tenía que administrar los aspectos económicos y militares de sus territorios, con otra parte táctica de combate en tiempo real, en la que se libraban las batallas sobre un escenario tridimensional.

El aspecto más llamativo del juego era la magnitud de las batallas, en las que miles de soldados se daban muerte con espadas, lanzas, flechas y mosquetes. Una pobre campaña publicitaria y un interfaz bastante desaliñado fueron los principales motivos por los que no terminó de conquistar al público.

Pues bien, todo esto viene a cuento porque Electronic Arts ha anunciado el próximo lanzamiento de la expansión de Shogun Total War, Warlord Edition. En esta ocasión, en vez de luchar contra otros señores feudales para unificar Japón, el tema del juego es la invasión del país por parte de las hordas mongolas del Khan. El jugador puede tomar parte de cualquiera de los dos bandos, ya sea defendiendo Japón, o arrasándolo.



Esta nueva edición se podrá jugar sin necesidad de tener el juego original, en la misma línea que inauguró The Moon Project de Dinamic. Entre las novedades de Shogun Total War: Warlord Edition se incluyen diez nuevos tipos de unidades (véase cuadro).

También habrá nuevas mejoras y edificios para las regiones. En la escuela de estrategia, por ejemplo, los generales controlados por la inteligencia artificial estudian el arte de la guerra y mejoran sus habilidades. Además, todas las unidades tendrán un nuevo atributo, la disciplina, que puede mejorarse en el *dojo* de entrenamiento (un nuevo tipo de estructura). Además de las mejoras del sistema de juego, se corregirá una de las principales debilidades de la primera parte: el modo multijugador. Ahora, dicho modo no se limita a batallas tácticas, sino que abarcará también el componente estratégico del juego. Los jugadores podrán recorrer el mapa de Japón con sus ejércitos, administrar su economía, establecer alianzas y enviar a sus ninjas y geishas en misiones de asesinato y espionaje contra otros jugadores.

Para redondear el paquete, también se incluirá un editor de mapas y escenarios con el que crear campañas personalizadas, lo que alargará bastante la vida del juego.

Nuevas unidades

Ninja de Guerra
Operan en pequeños grupos y son una de las unidades más formidables del juego. Pueden ocultarse

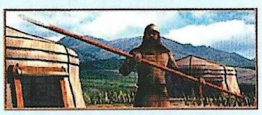
incluso en territorios relativamente despejados y atacar por sorpresa. Se usan para eliminar a los generales enemigos en el campo de batallas y unidades clave.

Kensai (maestros espadachines)
Estos formidables individuos han dedicado toda su vida al estudio del camino de la espada. Pueden enfrentarse a divisiones enteras de enemigos y se les utiliza para defender posiciones clave, como puentes o puertas de castillo.

Avanzadilla Coreana
Con poca formación militar, las avanzadillas coreanas están equipadas con armadura ligera y escudos, lo que las hace menos

vulnerables a las flechas. Son débiles en el combate cuerpo a cuerpo, así que deben retirarse después de arrojar sus javalinas.

Lancero coreano
Carecen de la ferocidad para el combate de sus amos mongoles y son po-



co fiables. Aun así, pueden ser útiles como carne de cañón para mantener ocupado al enemigo mientras la caballería se lanza a la carga desde una posición ventajosa.

Bombarderos
Usan frascos llenos de pólvora que arrojan sobre los enemigos con sus ondas. La explosión resultante no

sólo causa serios daños, sino que crea pánico y confusión entre las líneas enemigas. Sus armas son inestables, por lo que operan en pequeños grupos para reducir las consecuencias de un accidente.

Guardias Coreanos
Dentro de las unidades auxiliares coreanas, son los más fiables. Sus armas y armaduras son similares a las de los Naginata japoneses, aunque no son tan

buenos como ellos combatiendo. Tienen la ventaja de que son un poco más rápidos.

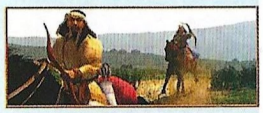
Ballesteros Ashigaru
Campesinos armados con ballestas. Son baratos de producir, pero la lenta velocidad de recarga de sus

ballestas y su pobres habilidades de combate les hacen particularmente vulnerables a las cargas del enemigo. Además, no pueden disparar por encima de las unidades amigas, como hacen los arqueros.

Caballería Naginata
Fuertemente armados y acorazados, son ideales para atacar a unidades defensivas. Son más lentos y tienen peores armaduras que la caballería pesada,

pero su poder ofensivo, una vez han trabado combate, es superior.

Caballería Ligera Mongola
Forman el grueso de los ejércitos mongoles. Usan arcos y hachas, lo cual los



hace peligrosos tanto en el combate cuerpo a cuerpo como en el combate a distancia. Su ferocidad y determinación son legendarias.

Caballería Pesada Mongola
Tropas de élite que se cuentan entre las mejores del mundo. Rápidas y bien

acorazadas, sus pesadas lanzas causan estragos en las filas del enemigo. Constituyen las tropas de asalto principales del ejército mongol y el resto de las tropas tan sólo sirven para apoyar su ataque.

Baldur´s Gate 2:
Throne of Bhaal

Tras dos aventuras de la magnitud de Baldur´s Gate y su segunda parte, con más de 100 horas de juego cada una, parecía que la historia del hijo de Bhaal debería haber quedado definitivamente resuelta. Sin embargo, tan sólo un mes después del lanzamiento de BG2, BioWare, con el mismo equipo de diseño, ya se había puesto a trabajar en un epílogo con el que cerrar de manera satisfactoria la saga, que esperan tener terminado para este verano.

Los diseñadores y artistas se están aplicando en la creación de toda una serie de nuevas zonas a explorar (muchas de las cuales contarán con animaciones de ambiente con las que tratarán de darles más vida), nuevas secuencias cinemáticas, nuevos diálogos y nuevos temas musicales. Básicamente, se pretende ampliar la saga en dos frentes: por un lado profundizará en los contenidos ya existentes y, por otro, continuará y concluirá la historia de la saga.

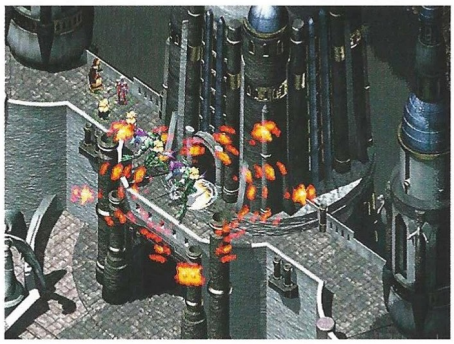
Así, antes incluso de llegar al final de la historia principal de Baldur´s Gate 2, ya será posible acceder a un nuevo y enorme escenario llamado Watcher´s Keep, hogar de un nuevo y poderoso villano. Este *dungeon* es una aventura opcional que contiene unas 20 horas de juego, repartidas entre seis niveles pensados específicamente para personajes de nivel alto, por lo que, aunque se pueda entrar en él en cualquier momento durante BG2, conviene esperar a tener un grupo lo suficientemente poderoso como para tener alguna oportunidad de hacer frente a los peligros que aguardan en su interior.

No vamos a desvelar cómo termina la segunda parte de Baldur´s Gate, ya que sabemos que a muchos aficionados les gusta tomarse su tiempo para terminárselo y seguramente todavía no lo hayan hecho. Por tanto, diremos simplemente que Throne of Bhaal pondrá un epílogo de unas 20 horas a esa historia y desvelará el destino final de nuestro personaje, continuando sus andanzas exactamente donde han quedado tras los acontecimientos finales de BG2. Nos encontraremos en la ciudad de Saradush, bajo asedio a manos de los hijos de Bhaal. Puesto que nuestro grupo ya habrá alcanzado un nivel de experiencia considerable, los enemigos también serán, consecuentemente, bastante poderosos, de modo que los combates pondrán en juego toda nuestra pericia y nos obligarán a buscar nuevas tácticas para salir victoriosos.

Como es lógico suponer, la cantidad de experiencia máxima acumulable también ha aumentado con respecto a BG2, permitiendo llegar a los 8.000.000 de puntos de experiencia, con lo que casi todos los personajes podrán alcanzar, aproximadamente, el nivel 40, una cifra seguramente inédita para cualquier aficionado de AD&D.

Para dotar de mayor atractivo a esos niveles tan elevados, cada clase se contará con nuevos poderes y habilidades específicos, como un devastador ataque torbellino para los guerreros o increíbles hechizos nunca antes vistos para magos y clérigos, sin olvidarse, tampoco, de todos los nuevos artefactos y objetos mágicos que podrán encontrar y utilizar.

Pero eso no es todo, ya que Throne of Bhaal supondrá la introducción de un nuevo kit de personaje llamado Wild Mage (algo así como "mago salvaje"), que recibe su nombre de la naturaleza salvaje y descontrolada de sus poderes, de modo que, al lanzar un hechizo, éste puede fallar, causando todo tipo de imprevisibles efectos, unas veces para mejor y otras para peor. Será interesante ver cómo un personaje tan inestable influye en el desarrollo de la historia y los combates.

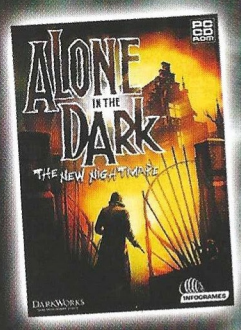


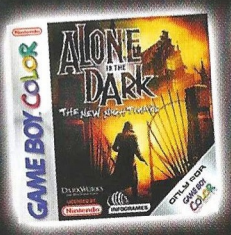
ALONE IN THE DARK™ © INFOGRAMES EUROPE 2001. "PSX logo" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment inc. All rights reserved. Nintendo® and Game Boy(tm), are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Dreamcast is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd.

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

No hay nada seguro, excepto tu miedo....





DARKWORKS GAME DEVELOPMENT STUDIO

PlayStation 2

PlayStation

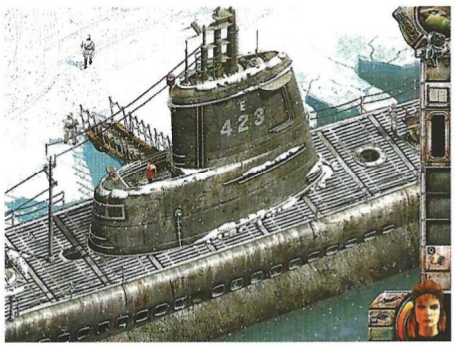
PC CD ROM

Dreamcast

GAME BOY COLOR

INFOGRAMES España

Commandos 2
Men of Courage



Uno de los momentos más deseados por la redacción de CGW de este año ha llegado: unos pocos días antes del cierre de este número, Pyro Studios puso en nuestras manos una misión completa de Commandos 2 lista para ser jugada. Como os podéis imaginar, nos faltó tiempo para ponernos manos a la obra y, tras algunos minutos para la instalación, nos lanzamos a paladear las mieles de la continuación del considerado por muchos como el mejor juego español de todos los tiempos.

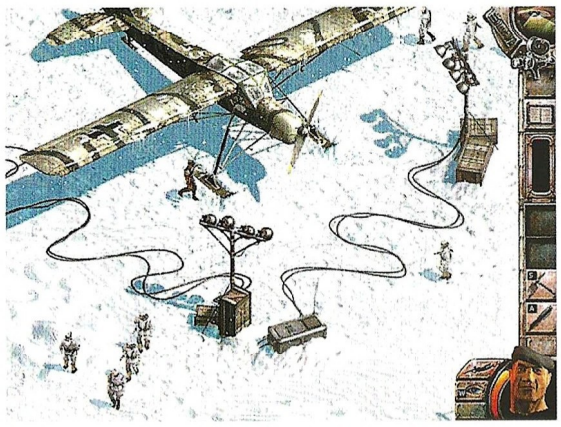
La misión que se nos ha facilitado, descrita como "Salvar al soldado Smith", es claramente (aunque Pyro Studios sólo se atreva a confesarlo *off the record*), un *remake* en videojuego de la parte final de "Salvar al soldado Ryan", en concreto la larga secuencia que narra cómo, tras encontrar a Ryan, unos pocos hombres se las tienen que ingeniar para defender un pueblo ante el ataque de las fuerzas alemanas más numerosas y mejor equipadas.

Sin embargo, el comienzo de la misión nos depara una sorpresa inesperada: tres de los cuatro miembros de nuestro equipo son capturados por el enemigo (en concreto el francotirador, el comando y el zapador), quedando sólo el ladrón a nuestro mando. Con él y unos recursos al principio muy limitados (la fuerza de nuestros puños y una escala) tendremos que intentar en primer lugar rescatar a nuestros compañeros, empezando por el comando, que es el que está más cerca.

Pronto descubrimos con agrado que una de las novedades de Commandos 2, la inclusión de interiores en las casas que componen los decorados (por cierto, majestuosamente detallados, con un nivel de detalle y una belleza sin parangón), que podía parecer intrascendente a priori, se revela desde el principio como el ser o no ser del juego (al menos en esta misión). Escalar las paredes, escudriñar el interior de los edificios, vigilar los movimientos de los soldados y tratar de colarnos pasando inadvertidos, será el pan nuestro de cada día en este escenario. Por poner un ejemplo, para rescatar al comando tendremos que escalar una pared, entrar sin ser vistos en la habitación en la que está cautivo, despachar al guardia que le custodia de un puñetazo, hablar rápidamente con el comando para que quede libre, tomar rápidamente su control y amordazar al guardia antes de que se despierte, ya que los puñetazos del ladrón sólo atontan por unos instantes. A continuación lanzaremos la escala por la ventana y haremos que tanto el ladrón como el comando salgan con cuidado al exterior para proseguir nuestra misión. Y todo esto, claro está, en apenas unos segundos y con total precisión de movimientos, pues el más mínimo fallo logrará que seamos detectados, se dé la alarma, y un montón de alemanes acudan para acabar con nosotros en un santiamén.

Y esto, que puede parecer difícil, es en realidad sumamente sencillo. Rescatar a los otros dos miembros de nuestro equipo será mucho más complicado. Y qué decir de encontrar al soldado Smith (que se encuentra en el sótano de un edificio en el que unos pocos soldados americanos resisten como pueden los ataques del enemigo). Pronto nos daremos cuenta de que el nivel de dificultad de Commandos 2 no desmerece en absoluto al de su predecesor, sobre todo cuando tras rescatar a Smith (sudando sangre, sudor y lágrimas) descubramos una última sorpresa: nuestra misión todavía no ha acabado. Hecho esto, se nos pedirá que defendamos el pueblo del ataque de los alemanes, que llegarán en grandes cantidades y respaldados por sus temibles tanques. Casi nada...

La primera impresión que causa el juego es extraordinaria, no sólo por su calidad técnica (mención especial para las animaciones, sencillamente sobresalientes), sino por su nivel de adicción. Resulta difícil despegarse del ordenador hasta conseguir completar la misión. Destacables resultan también las nuevas posibilidades de los miembros de nuestro equipo, especialmente la posibilidad de intercambiar objetos entre ellos. En fin, se podrían decir miles de cosas con tan sólo haber visto una misión, pero reservamos nuestras fuerzas para la llegada del juego completo, aunque de momento la fecha de publicación no esté muy clara. Esperaremos ansiosamente...



Hombre Oso: te transforma en una descomunal bestia salvaje.

Roca Líquida: lanza una bola de azufre ardiente que aplasta a tu adversario.

Hombre Lobo: adquiere la forma del peligroso cazador de los bosques.

Druida: un chamán solitario de las tierras agrestes del norte, dueño y señor del bosque. Con un gran poder sobre todos los elementos, y su habilidad para transformarse en criaturas salvajes, el druida es la personificación de la Furia de la Naturaleza.

DIABLO II

EXPANSION SET

LORD OF DESTRUCTION™

MUY PRONTO

© 2001 Blizzard Entertainment. Todos los derechos reservados. Lord of Destruction es una marca comercial y Blizzard Entertainment y Diablo son marcas comerciales o marcas registradas de Blizzard Entertainment en los EE.UU. y otros países. Todos los demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS

aDeSe +18

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

VU INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30

Age of Mythology

Dioses y Monstruos

Desata la ira de los dioses en Age of Mythology, el nuevo proyecto de los creadores de Age of Empires.

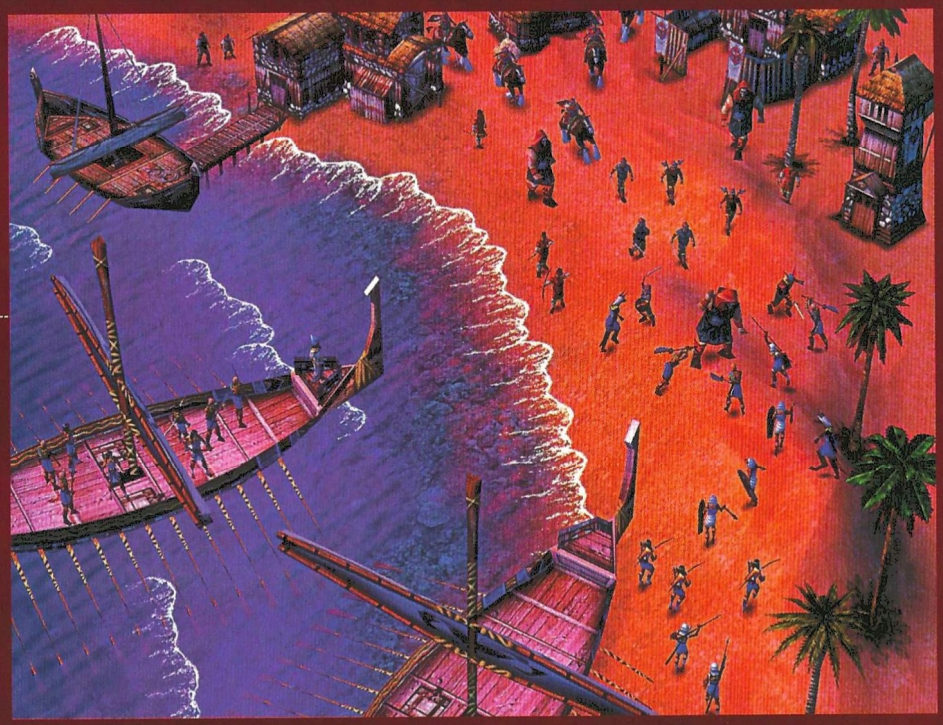
Ensemble Studios se encuentra en la cima de la industria en estos momentos. Tras el éxito de crítica y público de los cuatro juegos de la serie Age of Empires, Ensemble disfruta ahora de una posición privilegiada entre los desarrolladores de juegos de estrategia, junto con Blizzard (StarCraft, WarCraft II) y Firaxis (Sid Meier's Civilization II). Gracias a su estudiada fórmula, que mezcla las unidades históricas con el combate cuerpo a cuerpo y unos buenos gráficos, los juegos de Ensemble han conseguido esa rara proeza tan buscada por todas las compañías: traspasar las barreras de nuestro sector y convertirse en títulos de masas que atraen al gran público. En su próxima obra, la compañía va a mantener todo aquello que sabe a ciencia cierta que funciona, pero también tiene intención de realizar un importante cambio: abrir ese gran cajón desastre que es la mitología.

Es más de la una de la madrugada, pero las dos docenas de trabajadores de este rascacielos de Dallas no parecen tener el más mínimo interés en marcharse a casa a dormir. La mitad de ellos se encuentra apiñada en torno a unos monitores de 21 pulgadas en una zona de pruebas de un negro reluciente, jugando al sucesor de Age of Empires II.

El resto se halla reunido fuera, siguiendo el desarrollo de la acción en unos monitores. Un grupo formado por soldados y criaturas mitológicas avanza por una pantalla, preparándose para entrar en combate. Ya a punto de iniciarse la batalla, una enorme bola de fuego cae desde el cielo sobre el grupo y ¡BOOM! La pantalla brilla con un blanco cegador, resultado de la potente explosión. Los espectadores realizan todo tipo de comentarios burlones y entusiastas mientras la víctima trata de recuperar la vista. Todo lo que queda de su expedición es un enorme cráter humeante y un único soldado superviviente.

Otra dura noche en la oficina

Para los 65 empleados de Ensemble Studios, creadores de la serie Age of Empires, trabajar y jugar son dos actividades tan íntimamente relacionadas que ambas resultan prácticamente sinónimas. Su trabajo consiste en crear juegos, y eso



Los impresionantes gráficos 3D de Age of Mythology permiten generar preciosos efectos acuáticos y de iluminación. Así, podemos ver cómo, mientras las olas rompen suavemente en la orilla, unas unidades nórdicas, con el respaldo de imponentes gigantes, machacan a las fuerzas egipcias.

es algo que Ensemble se toma tan en serio que jugar se ha convertido en un requisito indispensable semanal para todos, incluyendo al director de recursos humanos. El equipo ya ha invertido más de 600 horas de tiempo de juego en Age of Mythology (título que todavía se puede considerar provisional) y todavía les queda un año para completarlo. Puede que muchos de aquellos que compraron una de las más de ocho millones y medio de copias vendidas de Age of Empires, Rise of Rome, Age of Empires II o The Conquerors, se pregunten "¿cómo lo hacen estos tipos para lograr equilibrar tan bien sus juegos?" o "¿cómo se las apañan para lanzar juegos sin errores?" Pues la respuesta es muy simple: los prueban, repasan y revisan hasta el agotamiento.

Y por eso están a estas horas haciendo esta prueba de juego nocturna, recabando más información sobre qué es lo que funciona y lo que no. Por el momento, parece claro que hay más cosas que sí funcionan de las que no lo hacen, algo que se hace evidente no sólo por la intensidad con que lo viven los jugadores, sino también por el hecho de que una docena de personas prefieran quedarse por aquí a estas horas de la noche observando en lugar de meterse en sus coches y marcharse a casa. Eso es lo que podría llamarse "una buena señal".

Así pues, ¿cuál es ese fantástico y monumental proyecto en que están trabajando? Y ¿en qué se diferenciará de Age of Empires II? Todo os será revelado a su debido tiempo, pero antes hemos de retroceder en el tiempo, a una semiolvidada era, hace mucho, mucho tiempo...

A través de las brumas del tiempo

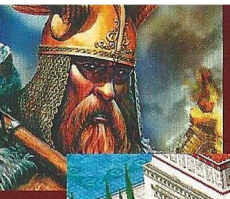
Bueno, en realidad, tampoco es para tanto, tan sólo volvemos a 1997. A las dos semanas y media de terminar el primer Age of Empires, Ensemble se puso ya a trabajar en las versiones preliminares de Age of Mythology. El equipo no tenía más remedio que empezar cuanto antes, ya que sus nuevos objetivos diferían sustancialmente de los de Age II: "En el aspecto tecnológico, nuestro objetivo era el 3D", dice el director técnico, Dave Pottinger. "Era necesario que tuviera tan buen aspecto como lo que estábamos empezando a ver en Age II, solo que en 3D", añade.

Mientras el equipo de programación se ponía a programar el entorno 3D, el equipo de diseño empezaba una lista de conceptos potenciales. Dispusieron de tiempo para organizar sesiones de *brainstorming* (tormentas de ideas) mientras trabajaban en Age II, pero eso no sirvió, ni mucho menos, para facilitar las decisiones.

"Tuvimos una serie de reuniones muy dolorosas", dice el cofundador de Ensemble, Bruce Shelley, que también codiseñó Age of Empires. "Nos enzarzábamos en esas largas discusiones sobre qué clase de juego de estrategia en tiempo real nos gustaría hacer. Era un espectro bastante amplio: ciencia-ficción, Segunda Guerra Mundial, superhéroes, vaqueros, fantasía... Incluso rehacer Age I", recuerda Shelley.

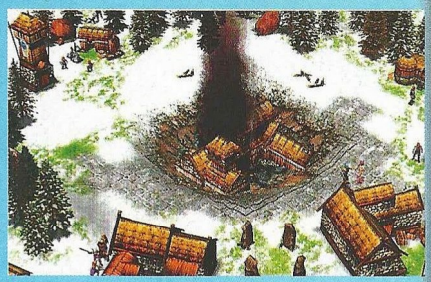
"Nuestro principal objetivo", añade, "era crear un juego que se jugara de forma diferente. En Age II nos fue muy bien con los críticos, pero muchos dijeron que tampoco había demasiado que resultara distinto. Nos preocupaba que no sólo nuestra gente quisiera algo distinto, sino que nuestros clientes buscaran también una nueva experiencia".

El primer prototipo serio se basaba en la civilización perdida de la Atlántida, pero Ensemble acabó por descartarlo, junto con



El poder de los dioses

El juego incluirá varios ataques divinos muy poderosos, como terremotos, rayos y meteoritos. En esta secuencia puede verse un meteorito llameante cayendo desde el cielo (1), el momento del impacto cegador que sacude un instante la pantalla (2) y el cráter humeante que deja de recuerdo (3). ¿A alguien le quedan ganas de volver a los gráficos 2D?



otros tres prototipos operativos, optando finalmente por el concepto del combate mortal con dioses y bestias mitológicas.

"Parte de lo que nos empujaba a ese modelo mitológico era todo lo nuevo que podíamos introducir en el juego, cosas con las que no habíamos tratado antes", afirma Shelley, que añade: "En especial esos nuevos tipos de criaturas, todas únicas y con un funcionamiento diferente. Sabíamos que los héroes y los poderes divinos nos permitirían introducir nuevos y sorprendentes elementos".

Este tema, además, conectaba con el equipo a un nivel más profundo, ya que permitía ahondar y ampliar la ambientación tradicionalmente histórica de sus anteriores trabajos con la inclusión de aquellas influencias que moldearon esas civilizaciones antiguas. Shelley lo resume de una forma bastante escueta: "Lo que la gente considera que pasó hace mucho sigue siendo parte de la experiencia humana".

Mitos y realidades

En el fondo, Age of Mythology sigue teniendo los elementos básicos de Age of Empires: habrá que reunir recursos, construir una civilización, crear un ejército y, al final, liarse a tortas con los vecinos. Aunque, esta vez, avanzaremos a lo largo de tres eras en lugar de cuatro y mejoraremos nuestra tecnología de distinta forma, pero los principios esenciales no han cambiado. Incluso buena parte de las condiciones de victoria siguen siendo las mismas.

Lo que sí cambiará es la variedad de unidades. Además de las normales, como arqueros y caballería, habrá criaturas mitológicas, como quimeras, hidras, trolls, grifos voladores y gigantes. También hay héroes, unidades humanas especiales con bonificaciones en el ataque y la armadura. Los héroes son necesarios para comunicarse con los dioses y dirigir sus ataques. Y, por supuesto, están los dioses, las auténticas estrellas del espectáculo, escupiendo fuego y azufre sobre todo aquél que ose contrariarles.

En partidas multijugador y mapas aleatorios nunca llegaremos a ver a los dioses. Edificaremos algún que otro templo en su honor para tratar de ganarnos su favor, pero "no hay ningún Zeus de casi 200 metros paseándose por el mapa y pisoteando casas", afirma el jefe de diseño, Ian Fischer. "Hay quien piensa que deberíamos tener ese tipo de cosas, pero no nos parecía bien. Suena algo ridículo hablar de ello en términos de realismo, puesto que estamos haciendo un juego mitológico con minotauros y centauros sueltos, pero no nos parecía correcto tener a los dioses ahí plantados, gritando a la gente. No queríamos tener a los arqueros disparando a Zeus en las rodillas, ni nada por el estilo", explica Fischer.

"Los nuevos tipos de unidades cambian por completo la dinámica de juego. En lugar de ser capaz de predecir el resultado de una batalla entre dos fuerzas basadas en datos históricos, nos encontramos de repente preguntándonos qué será capaz de hacer un fénix o un gigante de hielo. Y justo cuando tenemos esa duda solucionada, nos cae encima un meteorito. Este es el tipo de cosas que puede cambiar por completo el curso de una partida y nos permite meter un factor imprevisto en la ecuación", dice Fischer.

Pero ataques tan poderosos también pueden poner fácilmente en peligro el equilibrio del juego. Ensemble se está ocupando de ese problema de varias formas, incluyendo la limitación del número de criaturas mitológicas que puede tener cada bando, así como la limitación del número de ataques divinos que pue-

A medida que la aldea crece para convertirse en un pueblo y después en una ciudad, su aspecto cambiará consecuentemente en pantalla para hacerlo más realista.

de realizar. Un nuevo recurso, el favor divino, será necesario para crear criaturas mitológicas e invocar los poderes divinos. El favor se acumula despacio, pero cada cultura puede obtener bonificaciones de favor a base de agradar a los dioses (más información en la entrevista Bruce Shelley, en las siguientes páginas).

Fischer afirma que el objetivo del equipo es alcanzar un sano equilibrio de poder: "Estamos haciendo mucho por asegurarnos de que [los poderes divinos] no son como bombas atómicas, que no entramos en combate y, de repente BOOM, todos los de nuestro bando están muertos. Los poderes divinos son geniales y todo el mundo está deseando usarlos, pero estamos tratando de asegurarnos de que son grandes acontecimientos. Es algo que se usa media docena de veces a lo largo de una partida, no cada pocos minutos, de modo que, cuando un jugador lanza un poder divino, es uno de esos momentos cruciales y decisivos de la partida. Sabemos que va a tratar de lanzarlo en el mejor lugar posible y tendremos que tratar de mover nuestras unidades y detenerle matando a su héroe. Tiene que defender a su héroe y así nos encontramos con una especie de tira y afloja. El resultado normalmente favorecerá a uno de los dos bandos: o bien pierde el favor que ha invertido en su poder divino porque hayamos matado a su héroe o el meteorito va a machacar a todas nuestras tropas".

"Ha hecho el combate definitivamente más táctico", dice el director técnico, Pottinger. "En lugar de crear unidades mitológicas, podemos reservar el favor para usar los poderes divinos. Pero desde luego no son bombas atómicas que puedan volver las tornas de una contienda. Pueden ejercer una influencia importante y dar una ventaja, pero todavía tendremos que encargarnos de rematar al enemigo".

Empezad de una vez a jugar

Así que, por el momento, lo que sí parece claro es que, aunque los conceptos básicos puedan resultar familiares, Age of Mythology tendrá una estructura distinta. Empezaremos como una de las tres culturas existentes, sin una deidad central: los griegos, los nórdicos o los egipcios. En la primera era podremos optar entre tres deidades: los nórdicos, por ejemplo, tendrán a Loki, Odín y Thor. Si levantamos un templo a uno de ellos, obtendremos tecnologías y bonificaciones en combate. Cuanto antes construyamos el templo, antes recibiremos las bonificaciones, pero nuestra elección será difundida entre el resto de jugadores, con lo que podrán escoger otras deidades que resulten especialmente adecuadas para explotar nuestras debilidades.

"Realizar una elección en esa primera era va a resultar importante", dice Fischer. "Si exploramos el mapa, encontramos un montón de agua y, si somos griegos, podemos pensar: 'Poseidón tiene un montón de mejoras navales. Me quedaré con él'. O, si recibimos un mensaje de que alguien ha escogido a Loki y sabemos que Loki tiene buenos arqueros, podemos decir: 'Bueno, Zeus me da bonificaciones a la caballería y sé que la caballería es buena contra los arqueros, así que escogeré a Zeus'. Estamos tratando de hacer que esa opción y el momento en que se realiza resulten muy interesantes e importantes". El ritmo también será distinto, ya tomarse las cosas con calma tendrá sus ventajas. Sólo tenemos que edificar un templo para pasar a la siguiente era, pero construir más de uno nos confiere más poder mitológico. "Podemos construir los templos más pequeños, baratos y rápidos y pasar por las eras a toda velocidad, pero el tipo que se lo tome con tranquilidad y construya todos los templos va a tener una ventaja", dice Fischer.

Ensemble se ha dado cuenta de que, al disponer desde un primer momento de más opciones, el abanico de posibilidades estratégicas se dispara. Según afirma Pottinger, "es muy distinto de la forma de jugar a Age II, donde todo el mundo avanza hasta la tercera o cuarta

Datos curiosos del juego

- Número de nombres propuestos: **709**
- Número de versiones hasta la fecha: **2.435**
- Horas de pruebas de juego hasta el momento: **600**
- Horas estimadas de pruebas de juego restantes: **54.160**
- Páginas en el guión de la historia para la campaña individual: **171**
- Coste de imprimir copias de dicho guión para su revisión por el comité de historia: **534,86 dólares (más de 90.000 pesetas)**
- Número de diseñadores a tiempo completo en Age II: **2**
- Número de diseñadores a tiempo completo en AoM: **6**
- Número de pingüinos grabados en el SeaWorld de Texas: **unos 200**
- Años de vida perdidos por el departamento de sonido tras acercarse demasiado a un león hambriento: **7**
- Nombre favorito no elegido: Gran Banda Sonora Con Juego Gratis
- Número de guitarras machacadas estilo Pete Townshend: **1**
- Kilos de comida (cruda y cocinada) maltratada para la grabación de efectos de sonido: **20**
- Número de horas de programación hasta ahora: **94.000**

Un jugador griego (rojo) ha logrado atravesar las murallas de la ciudad de un jugador egipcio (azul). En esta imagen pueden verse algunas de las unidades mitológicas, que incluyen esfinges (esquina superior derecha), minotauros y hombres-escorpión (esquina inferior derecha) y una medusa (en mitad de la pantalla, hacia la izquierda). También pueden verse unas versiones primitivas de la catapulta en la esquina inferior izquierda y de la ballesta pesada en la superior derecha. Esta imagen sirve para ilustrar también el hecho de que las unidades humanas superarán en número a las mitológicas.

era y entonces atacan con 80 caballeros completamente mejorados o lo que sea. Hemos visto en Age of Mythology que hay combates realmente significativos y mucho tira y afloja en la primera era, en la segunda y en la tercera. Así que ese aspecto se amplía y hace que la acción y el ritmo vayan mucho más rápidos".

Naturalmente, el hecho de que se empiece a ascender antes en la curva de poder también supone que las partidas sean mucho más rápidas. Mientras muchas partidas de Age of Empires II podían llegar fácilmente a las dos horas, éstas deberían terminarse en una hora o menos. El codiseñador, Greg Street, que también diseñó la expansión de Age II, The Conquerors, explica: "Estamos proporcionando a los jugadores los mecanismos necesarios para partidas más largas si eso es lo que quieren, pero nos gustaría reducir un poco la partida habitual. Aprendimos muchas lecciones de Age of Kings, donde el jugador básicamente ganaba, pero el ordenador seguía luchando tenazmente hasta el último hombre. Había que ir destruyendo poco a poco todas las edificaciones de la ciudad enemiga. Estamos tratando de hacerlo de tal manera que se pueda llegar más rápidamente a la parte divertida y, una vez que ganemos, se termine". Una de las vías que están siguiendo a tal fin consiste en la introducción de terreno fértil y control territorial: cuanto más terreno fértil tengamos, más comida podremos producir. De forma similar, cuanto más territorio controlemos, más podrá crecer nuestra población (aunque esto también supondrá que tendremos más terreno que defender, lo que nos hace más vulnerables).

Fischer lo explica de la siguiente manera: "Si llego a vuestro pueblo y lo tomo, también me quedo con vuestras parcelas de terreno fértil, lo que me da más unidades. Me vuelvo cada vez más poderoso y acabáis perdiendo la posibilidad de contraatacar. Eso nos ayuda a acelerar la partida". También supone que ya no podemos construir un barco de transporte y esconderlo en alguna esquina del mapa.

Una gran campaña... en serio

Una de las grandes sorpresas de Age of Mythology es que contará con una importante campaña individual. En lugar de las decepcionantes campañas de Age y Age II, esta tendrá aproximadamente 40 escenarios que se estima que representen unas 50 horas de tiempo de juego. Dichos escenarios estarán enlazados

unos con otros por una gran historia que lleva a los jugadores por las tres culturas y a través de circunstancias que nunca se producirían en un mapa aleatorio o en partidas multijugador.

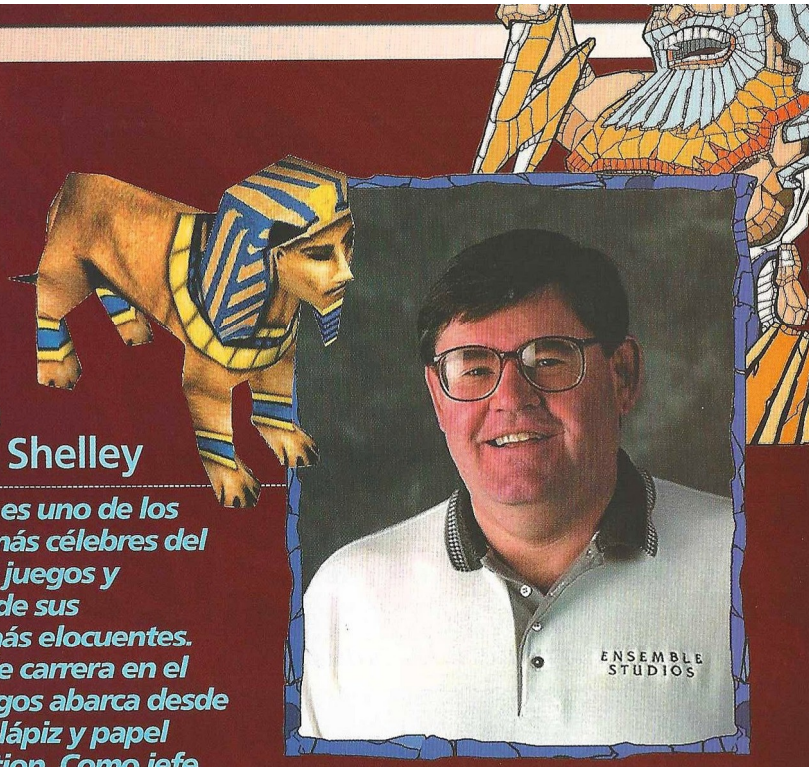
"Nuestro objetivo para la campaña individual era que realmente queríamos contar una historia que pudiera interesar a la gente", dice Street, que es el responsable de producir la campaña. "Además", añade, "queremos que puedan conocer a personajes que regresen al avanzar la historia, tener villanos recurrentes y compañeros que caigan en combate, de modo que haya un cierto sentimiento de tragedia y pérdida. Giros argumentales, algún que otro engaño al jugador, finales sorpresa... ese tipo de cosas".

La campaña contará con una buena cantidad de secuencias cinemáticas con sus voces, que se crearán a partir del propio motor del juego. Street describe estas secuencias cinemáticas en las cuales "los personajes hablan sobre lo que ha pasado, lo que piensan hacer a continuación y entonces un asesino puede saltar de repente de detrás de un edificio. Se podrá ver parte de la historia desarrollándose entre batallas. Los mapas son sencillamente preciosos. En la campaña podemos levantar ex-profeso ciudades egipcias en deltas de ríos y crear glaciales y avalanchas en las montañas en las que viven los nórdicos. A los jugadores les van a encantar ver esos escenarios".

Avanzar a la siguiente era

Y así siguieron y siguieron, hablando hasta altas horas de la noche sobre el multijugador y las momias, los nuevos tipos de partidas que tienen previsto incluir, un editor que permite a los usuarios crear sus propios escenarios y muchos más elementos por los que la mayoría de las compañías cargarían un extra incluyéndolo en una expansión o similar. Y me quedé allí sentado, mirando al vacío mientras ellos seguían parloteando sobre la mejora de la inteligencia artificial y el soporte *online*, cuando las palabras de Bruce Shelley volvieron a mi mente: los dioses ciertamente siguen conformando la existencia humana.

CGW



Entrevista con Bruce Shelley

Bruce Shelley es uno de los diseñadores más célebres del mundo de los juegos y también uno de sus pensadores más elocuentes. Sus 20 años de carrera en el diseño de juegos abarca desde los juegos de lápiz y papel hasta Civilization. Como jefe de diseño de Ensemble, Shelley contribuyó a la evolución de su metodología de desarrollo, así como al diseño de Age of Empires I y II.

¿Cómo se originó el primer Age of Empires?

En principio teníamos una demo de un juego de tanques que Angelo Laudon y Tony Goodman habían preparado junto con una idea para un juego de náufragos (sobrevivir, reunir recursos, construir una embarcación y huir de la isla). Los desestimamos después de que Tim Deen insistiera en que jugáramos a WarCraft y decidimos incorporar elementos de Civilization al concepto de estrategia en tiempo real.

¿Qué dato curioso poco conocido nos podría contar sobre Age of Empires?

La prensa japonesa nos preguntó por qué nuestros edificios asiáticos tenían tejados azules. La respuesta científica es que desde nuestras antiguas oficinas se podía ver un restaurante Benihana y tenía un tejado de ese color.

¿Cuáles son las ventajas estratégicas de cada cultura en Age of Mythology?

Queremos que las distintas culturas se jueguen de forma diferente, según su potencia económica, la forma de ganarse el favor de los dioses, sus criaturas mitológicas y los poderes divinos de que dispongan. En términos generales, los egipcios son una cultura más económica. Obtienen el favor creando un imponente imperio que es, en sí mismo, un tributo a sus dioses. Los nórdicos han de ser más aguerridos para triunfar. Consiguen el favor al tener contentos a sus dioses con el caos que provocan. Los griegos están a medio camino entre ambos.

¿Cómo cree que evolucionarán los juegos de estrategia en los próximos cinco años?

Veremos más juegos de tipo *sim* como consecuencia del éxito de Los Sims, Roller Coaster Tycoon y SimCity. Esos juegos gozan de un especial éxito entre jugadores no habituales y ayudan a nuestra industria a llegar a mucha gente nueva. Una segunda tendencia que esperamos ver es una mejora de las infraestructuras para el juego multijugador. Demasiados jugadores potenciales se acaban desanimando hoy día por problemas varios y experiencias desagradables.

Si tuviera poderes divinos sobre el sector de los juegos, ¿qué cambiaría?

Haría que todos los desarrolladores tomaran los puntos de experiencia que han obtenido y los añadiría a su puntuación de madurez. La inmadurez en los desarrolladores (demasiados clones sin suficiente innovación, atascados en una gris rutina gráfica, preocupándose más por excitar al jugador que por averiguar lo que realmente busca, planes de producto basados en el ego más que en decisiones empresariales sensatas) produce demasiados juegos decepcionantes. Esta situación existe en parte porque hay demasiados ejecutivos que no poseen suficientes conocimientos sobre juegos. También prohibiría que los juegos salieran a la calle hasta que funcionaran en condiciones y fueran realmente entretenidos.

EMPIRE Interactive

El nuevo Imperio

Época de cambios en Empire. La compañía inglesa, que a lo largo de tres lustros ha mostrado sus mejores armas en algunos de los géneros más minoritarios (simulación, puzzles, pinballs...), participa de la inquietud general que ha traído a la industria la enésima guerra entre sistemas. ¿La solución? Crecer y multiplicarse. Los últimos meses han visto un giro completo en la estrategia de Empire. La compañía comenzó a cotizar en la bolsa londinense el pasado verano, ha adquirido estudios con los que venía colaborando desde hace años como RazorWorks y MindsEye, prepara proyectos dirigidos a las consola de próxima generación y, este año, el grueso de su producción estará dirigida a estos sistemas. Un nuevo enfoque, que, pese a todo, no deja desatendido al usuario de PC. Computer Gaming World viajó el pasado mes de abril al Reino Unido para conocer el presente y el futuro más inmediato (es decir, hasta el 2002) de Empire. Conversiones de algunos de los títulos de más éxito de Sega, espectaculares simuladores de conducción y un original y prometedor godgame, son algunas de las cartas de una compañía que también ha crecido en ambición.

The House of the Dead 2

Empire mantiene con Sega una saludable relación que ha permitido a los usuarios de PC disfrutar de los únicos títulos de la compañía japonesa que han llegado a este segmento en los últimos años. Una pequeña muestra del porqué Sega es uno de los desarrolladores de software más respetados de la historia.

De entre los últimos frutos de esa colaboración, (el divertido Sega Bass Fishing que no llegó a España en su versión para Dreamcast, tampoco lo hará en la de PC), The House of the Dead 2 destaca con claridad. Se trata de la conversión de una de las máquinas recreativas más populares del planeta y llegará acompañada de una pistola óptica que resulta tremendamente eficaz.

El juego pone al protagonista en el camino de unos cuantos cientos de monstruos y zombies que responden a los amigables nombres de Bob, Cecil, Lance, Ken, Max, Franklin, Gregory, Johnny o Keith, entre otros. The House of the Dead 2 se desarrolla bajo una perspectiva en primera persona sin tener demasiado que ver con los *shooters* habituales. Es el propio programa quien mueve al jugador a través de una ciudad infestada de criaturas infernales, mientras éste sólo ha de preocuparse por hacer puntería. Puede parecer un planteamiento un tanto limitado para los afi-

cionados a títulos más sofisticados, pero el estupendo diseño de la acción, el frenético ritmo y la ejecución técnica del juego lo convierten en una experiencia adrenalítica.

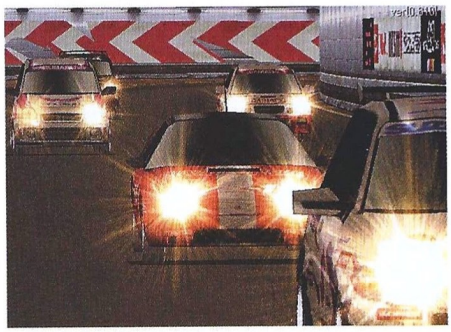
The House of the Dead (del que se prepara una adaptación cinematográfica) inició su exitosa carrera en las máquinas arcade de los salones recreativos para pasar a la consola Saturn de Sega y terminar en el PC. Más o menos, el mismo camino que ha seguido la secuela. The House of the Dead 2 para PC es una conversión exacta de la versión que Sega convirtió en uno de los mayores éxitos para Dreamcast. En todo. Aquí está la misma intensa jugabilidad, los logrados diseños de los zombies y criaturas, las magníficas animaciones de todos los personajes, la expresividad en sus rostros y la limitada resolución (640x480) que ofrece Dreamcast. Más algunas considerablemente *pixeladas* texturas en los entornos. Tras años de padecer ajustadísimas conversiones de PSX a PC, ésta sube considerablemente el listón pero sin llegar a hacer olvidar su origen.

La conversión (al igual que sucede con Sega GT) ha sido realizada por la propia Sega. Pero el mayor logro reside en esa pistola fabricada por Mad Catz, que funciona a la perfección y permite recrear la experiencia original de la máquina arcade con toda fidelidad. A pesar de que Empire pondrá a la venta dos versiones del producto (con y sin pistola), The House of the Dead 2 debe jugarse con ella. El juego cooperativo podrá realizarse en el mismo PC y, posiblemente, a través de red local. Habrá cinco posibilidades de juego: *Original Mode*, en el que se sigue un hilo argumental salpicado de secuencias prefijadas en busca del origen de la plaga de zombies; *Arcade*, revisión del anterior olvidando cualquier excusa argumental y con algunas variaciones en cuanto a número de *power ups* y demás; *Training* o el entrenamiento para que los que tienden a disparar primero y preguntar después, aprendan a distinguir los civiles de los zombies; y el *Boss Mode* que permite ir al grano y enfrentarse directamente con cada jefe de nivel. The Hose of the Dead 2 promete una experiencia de juego corta pero intensa. Planeta de Agostini debe lanzarlo en España antes del verano.

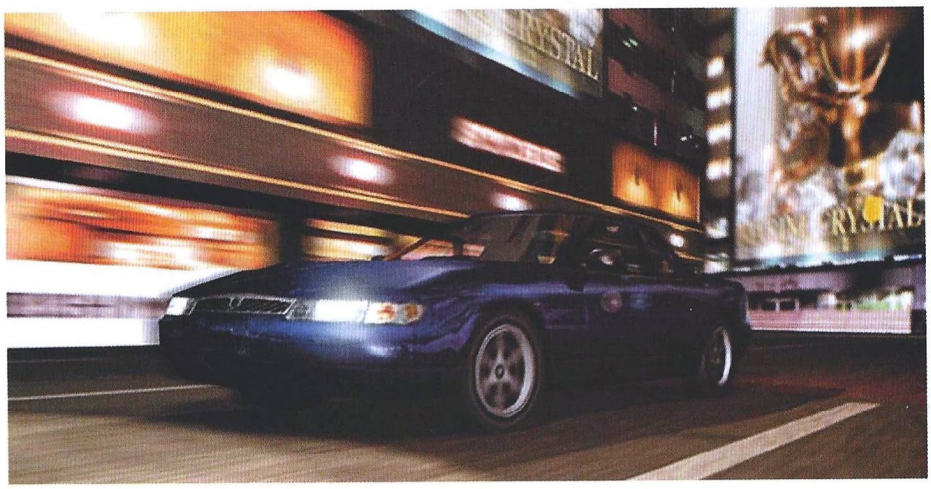
Sega GT

Piensa en Sega Rally. Multiplica el número de circuitos y, sobre todo, de vehículos disponibles. Rebaja el grado arcade del primero y añade un factor de progresión al desarrollo del juego. Eso es Sega GT.

Gráficamente, las diferencias con el (por otro lado, excelente en este aspecto) Sega Rally son casi inexistentes. Sega GT vuelve a ser una conversión exacta de la versión europea del juego de Dreamcast, para lo bueno y lo malo. La resolución es fija (640x480), aunque en esta ocasión será posible calibrar el detalle y algunos parámetros visuales.



La versión *consolera* de Sega GT fue saludada como un buen intento de Sega por adaptar la fórmula Gran Turismo (que tan bien había funcionado en PSX gracias a la cantidad de vehículos incluidos y un modelo físico realista y accesible) a su sistema. Sega GT pone a disposición del jugador más de 150 coches recreados de acuerdo con las especificaciones facilitadas por los fabricantes. Quien no tenga suficiente con ello, puede acceder al taller o *Car Workshop* del programa para construir su vehículo ideal desde cero. Según Sega, nada más y nada menos que dos millones de combinaciones posibles a disposición del jugador. Pese a todo, Sega GT no es tanto un simulador puro y duro como una experiencia de juego a medio camino entre éste y un arcade. La beta probada en las oficinas londinenses de Empire mostraba algunos problemas de control, pero al juego aún



EMPIRE
interactive

World Sports Car

Sin duda, el juego más espectacular de los que prepara Empire. World Sports Cars nace con la ambición de erigirse como un simulador de corte realista a la altura de grandes como Grand Prix Legends y un aspecto gráfico capaz de arrojar fuera de la competición a la mayoría de sus rivales.

le quedan unos meses antes de su lanzamiento en otoño, tiempo para ajustar lo que haga falta.

Los 22 circuitos que el jugador encontrará no son reales, pero donde no faltarán conocidos entre los que elegir es en el amplio surtido de vehículos del programa.

Sega GT cuenta con diversos modos de competición rápida para uno o dos jugadores en pantalla partida y un modo campeonato que distingue entre cuatro categorías de coches. Conforme se avanza en los circuitos, el jugador obtiene dinero que puede invertir en mejoras del vehículo o en comprar uno nuevo. Sega GT deberá llegar a las tiendas a la vuelta del verano.

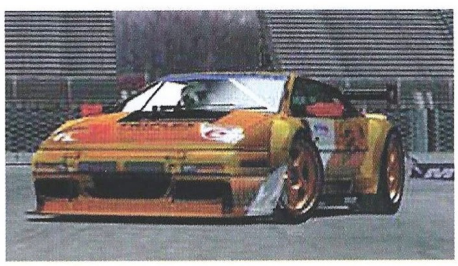
Los formatos serán PS2, PC y X-Box, pero habrá sensibles diferencias entre unos y otros. Sin conocer detalles de la versión destinada a la consola de Microsoft, la calidad gráfica de World Sports Cars PC queda claramente por encima de la de PS2. Además, ésta última será una experiencia más arcade.

World Sports Cars ofrece al jugador 12 circuitos a lo largo y ancho de Europa, América y Asia, que pueden recorrerse en 20 vehículos diferentes (entre ellos, el Honda SNX, Lotus Spirit, Panoz o McLaren GTR). No parece demasiado si se compara, sin ir más lejos, con Sega GT. Pero las ambiciones de West Racing (estudio encargado de la versión para PC) van mucho más lejos que las de Sega. Cada vehículo ha sido modelado en su totalidad (desde el salpicadero hasta el motor y los frenos) y, tal y como puede apreciarse en las imágenes, cuenta con un increíble nivel de detalle. West Racing busca el mayor grado de realismo y para ello utiliza un completo modelo físico que pone en manos del jugador un control total sobre aspectos como la geometría de la suspensión (incluyendo amortiguadores, muelles, bielas y posición de las mismas, ejes y algunos más), la transmisión del vehículo y muchos otros parámetros.

El nivel de detalle alcanza la suciedad, es decir, conforme se desarrollan las carreras, el coche irá cubriéndose de polvo, aceite e incluso ¡insectos! La luna delantera se verá afectada, lo que disminuirá la visibilidad del conductor. Los vehículos han sido diseñados de acuerdo con los mismos paneles y componentes que sus contrapartidas reales, por lo que es posible perder algunos de ellos si la competición se vuelve muy dura. Y también es posible experimentar fallos mecánicos. Por ejemplo, si se abusa demasiado de la transmisión puede llegar a estropearse; o desgastar demasiado las ruedas si se acelera demasiado bruscamente. Los accidentes, además de dañar el vehículo, pueden provocar el inicio de un pequeño fuego y el programa facilita los datos telemétricos en tiempo real. También habrá efectos atmosféricos de lluvia y nieve, además de carreras nocturnas y diurnas.

World Sports Car cuenta con vehículos, tanto clásicos como modernos, pertenecientes a las clases GT, GTS y prototipos Lemans. Habrá un modo campeonato de juego en el que podrán participar dos usuarios. En cuanto al modo multijugador, West Racing lo dejará en hasta ocho participantes en red local.

El juego resulta tan espectacular como ambicioso. Realizar un buen simulador de conducción realista no es nada sencillo. La calidad gráfica parece asegurada y si el modelo físico responde a las aspiraciones de West Racing y la IA funciona adecuadamente, World Sports Cars puede ser un festival para los aficionados a la conducción que les haga olvidar nombres como el del venerado Geoff Crammond.



Entrevista con West Racing

Los hermanos Tony y Chris West están al frente de West Racing, el estudio que está desarrollando para Empire la versión PC de World Sports Car. Una versión del juego mucho más prometedora que su homónima para PS2 y que tiene como objetivo equiparse con uno de los más grandes: Grand Prix Legends.

¿Qué esperáis conseguir con World Sports Cars que no hayan logrado ya otros títulos?

Lo que buscamos con World Sports Cars es realismo, estamos tratando de proporcionar al jugador la sensación auténtica de conducir esos vehículos. Por esa razón los coches están modelados en su totalidad, gráfica y físicamente. Los jugadores pueden observar el coche desde fuera, abrir las puertas, etc... La mayoría de los juegos de carreras ofrecen un amplio número de vehículos, pero a menudo no puedes sentir la diferencia entre unos y otros. Aspectos físicos, como la distribución de la masa en cada vehículo también están siendo modelados. Pocos juegos han llegado a esto y no es coincidencia que Grand Prix Legends también tenga una magnifica física.

¿Admite el "engine" 3D alguna forma de algoritmo para el nivel de detalle (LOD) u otras técnicas para escalar el rendimiento?

Sí, cada objeto puede tener ocho niveles de LOD con dos niveles de superdetalle y cada polígono de los circuitos tiene un nivel de prioridad, de manera que el circuito puede ser adaptado por el usuario o de forma dinámica por el programa para mantener la velocidad de imágenes por segundo. Desde el principio tomamos la decisión de añadir un montón de detalle al juego, dado que queremos que se mantenga vigente durante mucho tiempo. Queremos que sea bonito pero estamos poniendo mucho esfuerzo en hacerlo escalable para adaptarlo a muchos sistemas.

¿Cuáles van a ser los requisitos?

Bien, actualmente estamos en un Pentium II 300 con 64 Mb de RAM y una tarjeta 3D pero queremos hacerlo funcionar en un hardware más bajo.

¿Cuántos polígonos componen cada coche?

Puede haber hasta 6.000 polígonos en un coche, incluyendo el motor, ruedas, frenos, el interior, conductor, etc. Nuestro sistema de renderizado se asegura de que todo lo que no puede verse no se procesa, por lo que la cuenta de polígonos no llegará a tanto.

¿Cómo van a ser las cabinas? ¿Qué nos puedes decir sobre los circuitos y sus entornos?

Las cabinas son completamente 3D con todos los elementos modelados: palanca de cambios, pedales, etc. Tony ha hecho un gran trabajo con ello. En cuanto a los circuitos, Tony ha modelado carreteras de acceso, las áreas traseras de las zonas de boxes y demás, por lo que también puedes conducir fuera de la zona del circuito si quieres y si encuentras el camino, claro.

¿Qué posibilidades tendrán los jugadores para mejorar sus coches?

El juego no contempla este aspecto, dado que no tiene mucho que ver con este tipo de carreras. Pero sabemos por los foros que es algo que a los jugadores les gustaría, así que es algo que podría llegar en alguna expansión futura.

¿Qué clase de efectos atmosféricos habrá?

Estamos implementando lluvia y viento, aunque hemos vuelto a hacer la lluvia después de ver los excelentes efectos atmosféricos en Grand Prix 3. El viento es localizado, por lo que puedes encontrarte con algunos incómodos cruces de corrientes.

¿Cuál es, en vuestra opinión, el juego de carreras más realista creado hasta la fecha, incluyendo todas las plataformas?

Eso es fácil. Tiene que ser Grand Prix Legends. Por supuesto, no he conducido los coches auténticos, pero puedes sentir su manejo tan bien... Ningún otro juego ha conseguido esa impresión de realismo.

Starski & Hutch

Una de las series clásicas de TV de los 70 desembarcará en los sistemas PC y PS2 a finales del próximo año.

Starski & Hutch estaba protagonizada por los actores David Soul y Paul Michael Glaser en los papeles del guaperas Hutch y el más macarra Starski. No era casualidad que el emblemático Ford Torino que conducía la pareja de policías perteneciera al último. El trío protagonista se completaba con la presencia del actor Antonio Fargas en el rol de Huggy Bear, el soplón que aportaba el contrapunto cómico a las historias. La serie, producida entre los años 75 y 79, alcanzó un éxito espectacular de cuyo recuerdo Empire espera beneficiarse.

La existencia de este título se desveló en el E3 del pasado año. Entonces no existía más que una licencia de éxito y unos pocos bocetos. Desgraciadamente, esta visita no ha permitido descubrir mucho más. Todos los personajes de la serie estarán presentes en un juego que combina la conducción con la acción pistola en mano y Empire quiere conseguir la participación de los actores de la serie para ponerles voz. El vídeo con secuencias de juego mostrado en Empire sugería un Driver actualizado con una licencia potente como es la de Starski & Hutch, lo cual no es exactamente un mal punto de partida. Y, por supuesto, el emblemático Ford Torino del 74 tendrá un papel protagonista. El juego está siendo desarrollado por MindsEye, la compañía que el pasado año trajo el sorprendente y divertido Sheep.

EMPIRE interactive

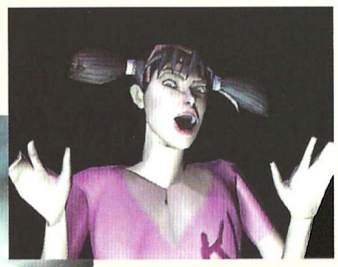
Ghost Master

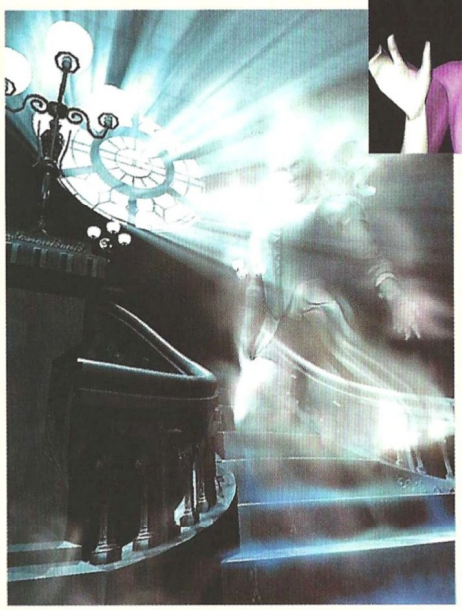
La apuesta más original de Empire y, junto a World Sports Cars, el juego que puede dar a conocer el nombre de la compañía al gran público. Ghost Master es un God Game en el que jugador debe encantar diferentes escenarios con el objetivo de ahuyentar a los humanos que allí viven.

Para ello se aprovecha de fantasmas, fenómenos *poltergeist* y cualquier cosa que sirva para meter el miedo en el cuerpo a los inquilinos no deseados, comenzando por aprovechar la historia pasada de cada uno de los dieciséis entornos del juego. Es en 3D y utiliza un *engine* desarrollado por Empire que, al igual que en Starski & Hutch y World Sports Car, aprovecha la tecnología RenderWare Graphics licenciada recientemente a Criterion.

El recurso del que depende el Ghost Master es el ectoplasma. Cuanto más ectoplasma posee, más fantasmas podrá convocar y más fenómenos extraños provocar. Para obtener más ectoplasma necesita que los despreocupados habitantes abandonen el escepticismo ante lo sobrenatural en el que viene educándose Occidente desde la Revolución Industrial y abrace las creencias del Dr. Jiménez del Oso. En esta ocasión, Empire no ha encargado el proyecto a un segundo estudio y es la propia compañía la que se encarga de su desarrollo en Londres. Allí se podía contemplar algunos de los entornos preparados para el juego, entornos como un tren, un manicomio, un barco, un cine al aire libre, un avión o mansiones más o menos góticas. La cámara podrá moverse con total libertad por ellos y también será posible adoptar un punto de vista en primera persona.

Si bien los escenarios, a pesar de estar desprovistos de fantasmas y humanos, presentaban una excelente factura técnica, lo más sorprendente era la variedad y animaciones de los modelos de los personajes. A falta de poder contemplar cuál va a ser el resultado final dentro del juego, sacerdotes, profesoras, estudiantes, médicos, policías, mafiosos, deportistas y parapsicólogos, entre otros, parecían extraídos de una secuencia cinemática por la calidad de los modelos, la fluidez de los movimientos (que, a menudo, consistían en huir despavoridos) y la tremenda expresividad de los rostros (auténtico espanto y terror). El equipo está trabajando en cientos de efectos para todas las acciones que se podrán llevar a cabo. Entre ellos, algunos sorprendentes relacionados con la dinámica de fluidos (una fuente en la que el agua se convierte en sangre o un ascensor del que, otra vez, brota la sangre), iluminación y niebla. Las referencias cinematográficas van a abundar (películas gore y de serie B, principalmente), pero sin dejar de ser un juego para toda la familia en el que nadie llega a morir.





Ghost Master no ha de ver la luz hasta bien entrado el próximo año, momento en el que aparecerá para PC, X-Box y la consola de Sony.

El viejo Imperio

La historia comienza en 1987, año en que inicia su andadura una compañía que ha terminado por convertirse en una de las más relevantes del Reino Unido y de las pocas que pueden hacer gala del título de compañía independiente. El nombre de Empire Interactive llega con la fusión, en 1989, de Entertainment Interactive (compañía editora) y Oxford Digital Enterprises (estudio de desarrollo). La primera cuenta en su haber con la distribución de éxitos como la serie Dragon´s Lair y algunos títulos de Disney. La segunda, Trivial Pursuit y el juego inspirado en la película La Caza del Octubre Rojo.

Siguieron títulos como la serie de simuladores de tanques Team Yankee, juegos de fútbol con la figura de Paul Gascoigne y Pipemania, uno de los pocos juegos en saltar desde los sistemas domésticos a las máquinas arcade. Con el paso de los años, Empire establece relaciones comerciales con Nintendo, Sega, Microsoft y Lucasfilm, que llevan su nombre a todas las consolas importantes de la última década, además del PC, claro.

Más recientemente, la compañía ha concentrado sus esfuerzos en desarrollar sus propios productos para PC, Dreamcast y Playstation. Algunos de sus éxitos han sido Flying Corps, Grand Touring, la serie Pro Pinball, Enemy Engaged, F/A 18 Korea, Combat Chess, Age of Sail, Mig Alley, Spin Jam o Sega Rally 2, entre otros.

Actualmente, Empire cotiza en la bolsa londinense y ha iniciado un periodo de expansión que le ha llevado a la adquisición de estudios como Razor-Works y a centrar su producción en las consolas de próxima generación. Tras una etapa con Dinamic, ahora es Planeta de Agostini quien se encarga de la distribución de sus títulos en España. Entre sus lanzamientos más inmediatos se encuentra una interesante serie económica (Xplosiv) que permite recuperar juegos como Virtua Cop 2, House of the Dead, Grand Touring o 101st Airbone, al módico precio de 1.000 pesetas.

Alfredo Biurrun

Escápate...

... con el primer manager-simulador de ciclismo de la historia

Por primera vez podrás tener el control total de un equipo profesional, desde el entrenamiento de los ciclistas hasta la compra de material para el equipo, los fichajes, la búsqueda de jóvenes promesas, la negociación de los viajes a las diferentes carreras y, lo más importante, la dirección estratégica de los corredores en tiempo real y los comentarios de Perico Delgado.

MICROMANIA

"Las sensaciones transmitidas por el juego resultan muy parecidas a las de cualquier etapa reina que hemos podido ver por televisión."

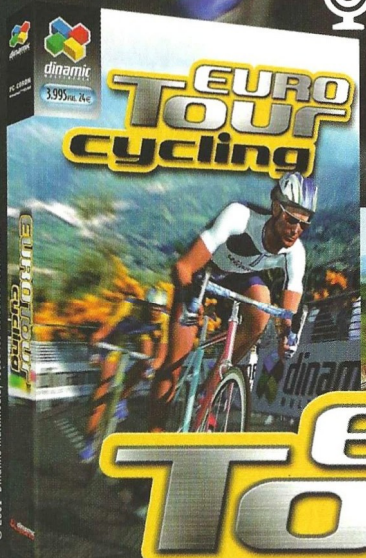
GAMELIVE

"Los aficionados al ciclismo ya tienen su manager de compra casi obligada [...] ésto es ciclismo de lujo. Documentado. Cerebral. Muy estratégico."

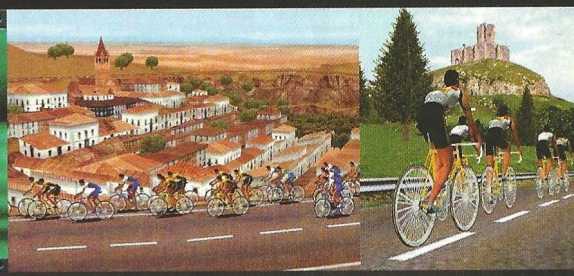
COMPUTER GAMING WORLD

"El detalle gráfico está siendo cuidado hasta el más mínimo detalle. Disfrutaremos de un potente engine 3D de última generación."

Con los comentarios de PERICO DELGADO



■ BASE DE DATOS de los principales equipos y corredores profesionales, incluyendo palmarés, trayectoria, características técnicas ■ MANAGER con total control sobre los fichajes, finanzas, competiciones y entrenamientos de tu equipo ■ SIMULADOR ESTRATÉGICO 3D en tiempo real con un entorno gráfico altamente detallado que hará que el jugador se sienta realmente sobre el sillín ■ SISTEMA EXPERTO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL: reacción con el entorno y la situación de carrera, ataques, escapadas, puertos, etc. ■ CARAS REALES de las estrellas del pelotón internacional ■ Eurotour Cycling ha sido desarrollado con el asesoramiento de la AIGCP (Asociación Internacional de Grupos Ciclistas Profesionales)



EURO Tour cycling

Por sólo 3.995 PTAS. 24€

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

REQUIERE TARJETA ACELERADORA 3D

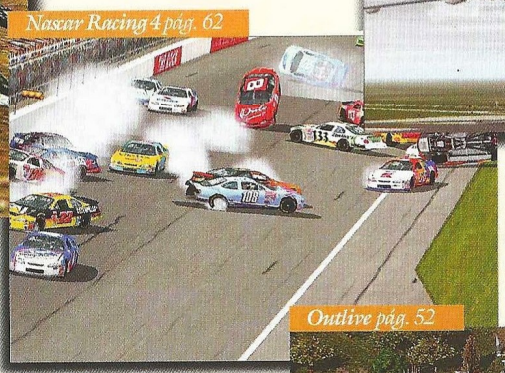
PC CD-ROM Windows 95/98/ME/2000

A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES, TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN dinamic.com

© 2001 Dinamic Multimedia. Todos los derechos reservados

Reviews

Aventura/Rol 38
Estrategia 44
Acción 58
Deportes 64
Simulación 70



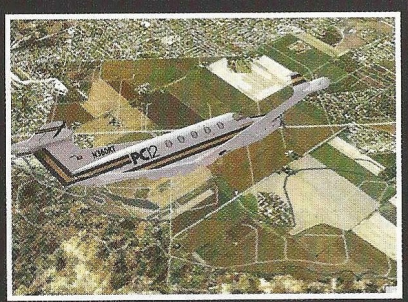
Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	aceptable - bueno	mediocre	bajo mínimos
9 - 10	7,1 - 8,9	5,1 - 7	3,1 - 5	0 - 3
Son las notas reservadas para los escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. Un 10 significa que el título en cuestión es imprescindible.	Esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les falta la guinda final resultar sobresalientes. Aún así, merecen tu atención y no te defraudarán.	El principio de esta escala marca un aprobado por los pelos, mientras que el extremo indica que el juego está bien y que tiene cierto atractivo.	Para ser políticamente correctos, diremos que se trata de producciones poco afortunadas que no alcanzan unos mínimos de calidad y diversión.	No es que sean malos, no, es que alguien se equivocó mucho en algún punto del desarrollo y destrozó lo que podría haber sido un buen juego.

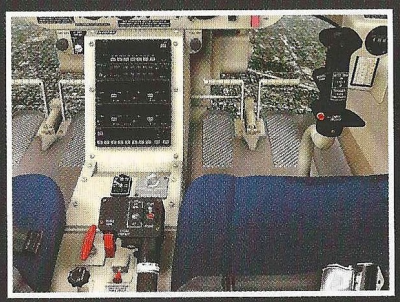
Fly! II™

¡ La emocionante Segunda parte del Simulador de Vuelo del 1999 !

¡ Nuevo sistema de aventura, con una exclusiva aeronave y mucho más... ! ¡ Ideal para principiantes y profesionales !



Entorno Multijugador avanzado que permite la más realista experiencia de simulación de vuelo y jugabilidad durante mucho tiempo.



Las nuevas y actualizadas versiones de los aviones son: Pilatus PC-12 jetprop, Bell 407 Helicopter, Kodiak bimotor, Sahara un sólo motor, Aurora B200 y Barracuda B200 bimotor turbo propulsión, Flyhawk 172 con un único motor de propulsión y el avión de negocios Peregrine 800 TR.

Sistema dinámico de representación del mundo real y simulaciones de fallos de vuelo que elevan el desafío del estilo de vuelo del piloto virtual y sus habilidades a la hora de manejar períodos de crisis.

TAKE 2 INTERACTIVE

GODGAMES Gathering of Developers

TERMINAL REALITY

RATING PENDING RP Visit www.esrb.org or call 1-800-771-3772 for more info. CONTENT RATED BY ESRB

PC CD ROM

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS aDeSe TP

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

El logo de The Fly ! II, Terminal Reality y el logo de Terminal Reality son marcas comerciales de Terminal Reality, Inc. Gathering of Developers y godgames son marcas comerciales de Gathering of Developers, Inc. El logo de Take Two y Take 2 Interactive Software son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software. El resto de marcas comerciales y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propiatarios. © 2001 Take 2 Interactive Software. Todos los derechos reservados. La marca comercial Bell y 407 son propiedades y licencias de Bell Helicopter Textron Inc. Todas las marcas comerciales y nombres comerciales son propiedad de Pilatus Business Aircraft Ltd.

Imagen de Summoner.

Adictos al rol

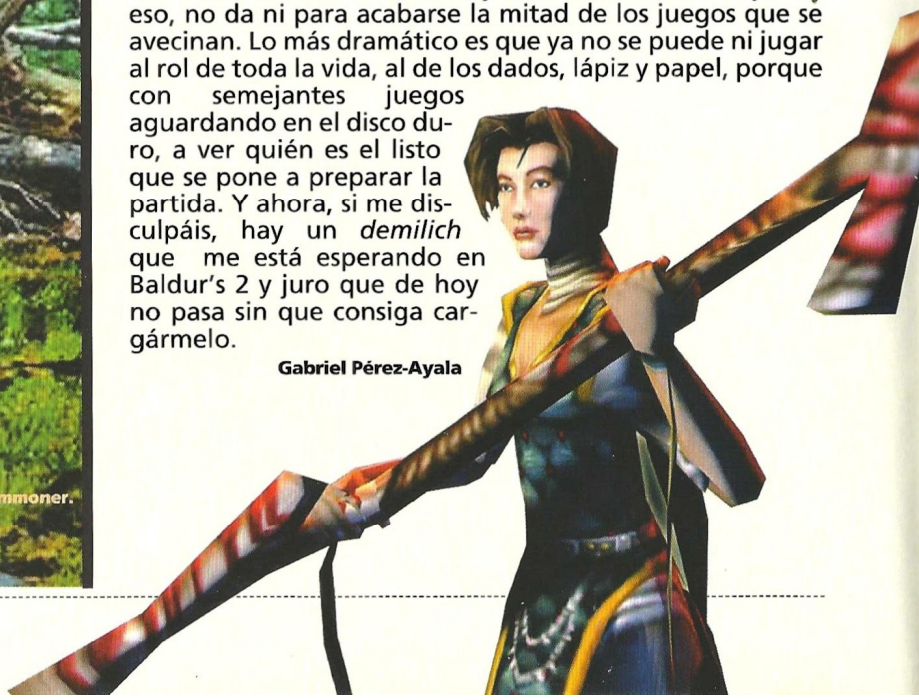
La vida del aficionado al rol de PC es dura y miserable. Cuando todavía está enfangado hasta las orejas con Baldur's Gate 2, van los canallas de Black Isle y sacan Heart of Winter, una ampliación para Icewind Dale. Total, para el que el pobre desgraciado intenta sacar tiempo de donde puede: desatiende a la novia, trasnocha hasta altas horas de la madrugada, se presenta en el trabajo con unas ojeras hasta el suelo y, al final, consigue acabarse Baldur's Gate 2 pata retomar el dichoso Icewind Dale y descubrir qué hay de nuevo en el espinazo del mundo.

Pero no acaba ahí la odisea, porque entonces le anuncian a traición la inminente llegada de Throne of Bhaal, la ampliación de Baldur's Gate 2. ¡Pero bueno! ¿Es que quieren que nos convirtamos en sus esclavos, o algo así? ¡Y encima están planeando una ampliación gratuita de Heart of Winter, o sea, una ampliación de la ampliación de Icewind Dale! ¡Es la locura! Y claro, luego pasa lo que pasa: salen al mercado dos juegos estupendos como Summoner y Anachronox y como todo el mundo está ocupado en subir a nivel cuarenta (!) a su grupo de saqueadores de *dungeons*, pues no se les hace ni caso.

Lo peor es que en el horizonte se perfilan Neverwinter Nights y Torn, con lo que Black Isle revela sus auténticas intenciones: hacerse con el monopolio del rol y convertirse en el Microsoft de este género. La única esperanza de resistencia son Arcanum (de Troika Games) y Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (de Stormfront Studios), que también amenazan con comerse la vida social de forma inmisericorde. Y no vamos a empezar ahora a lloriquear con el tema de Everquest y su juego *online*, porque no acabaríamos nunca.

¿Qué conclusión se saca de todo esto? Pues que el día sólo tiene veinticuatro horas y la semana siete días y, con eso, no da ni para acabarse la mitad de los juegos que se avecinan. Lo más dramático es que ya no se puede ni jugar al rol de toda la vida, al de los dados, lápiz y papel, porque con semejantes juegos aguardando en el disco duro, a ver quién es el listo que se pone a preparar la partida. Y ahora, si me disculpáis, hay un *demilich* que me está esperando en Baldur's 2 y juro que de hoy no pasa sin que consiga cargármelo.

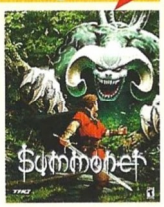
Gabriel Pérez-Ayala



Summoner
(Volition/Proein)

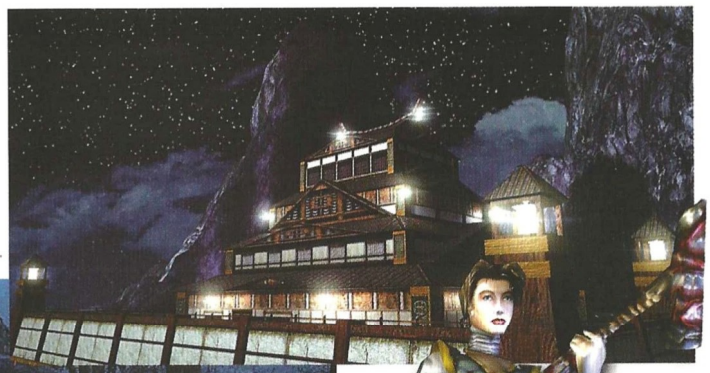
De magas, guerreros, ladronas e invocadores

7,5



7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: P 400 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D con 8 Mb
Jugadores: 1-4
www.summoner.com

Summoner echa mano de la socorrida temática fantástica que tanto se estila en los mundos de rol. Es un juego que arranca con lentitud, lo que podría llevar al jugador novato a cometer el error de darle la espalda a un título que atesora grandes virtudes, casi tantas como errores si no descargas el parche de Internet.



Uno de los puntos débiles de Summoner son los diálogos, así que es extraño que las primeras horas de juego estén dedicadas a ellos. Tras despachar a unos bandoleros que han arrasado su poblado natal, el bueno de Joseph, granjero de vocación, se encamina a la ciudad de Lenele, donde se tira sus buenas horas haciendo turismo y familiarizándose con los locales. A la hora de interactuar socialmente con los personajes no jugadores, en Summoner se sigue el esquema de Wizards & Warriors: primero te sueltan una breve perorata para luego ofrecer una serie de palabras clave que redirigen la charla hacia otros temas de conversación. El problema es que la mayoría de los diálogos son extensos y aburridos, con montones de nombres e información irrelevante. Lo más recomendable es hablar únicamente con los personajes que lleven unos signos de exclamación sobre su cabeza, señal de que tienen algo interesante que decir. Esta solución es práctica pero artificiosa y rompe con la ilusión de vida real que tan atractiva resulta en los juegos de rol.

El desplazamiento de los personajes se realiza mediante *clics* de ratón. La cámara es algo incómoda de manejar, contempla un zoom limitado, rotación a derecha e izquierda (pero no arriba y abajo) y dos posibles alturas. En la posición alta es difícil ver hacia dónde se está yendo, mientras que en la posición media, los *clics* del ratón se ven entorpecidos por la presencia de obstáculos. A veces se intenta avanzar y no se consigue porque se hace *clic* en un personaje en vez de en el suelo. Durante las peleas también surgen problemas, ya que no todos los elementos del escenario se hacen transparentes cuando se interponen en la acción.

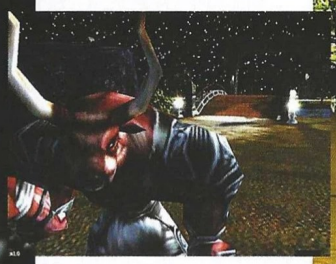
Comienza la gresca

Pese a esos pequeños problemas con la cámara, la peleas son lo mejor del juego. Los combates se libran en una mezcla de turnos y tiempo real. Durante ellos se aplican bonificaciones según se ataque por el flanco, por la espalda o desde terreno elevado. Así, el jugador puede aprovechar el entorno y la aproximación al enemigo para obtener los mejores resultados, con lo que se añade un entretenido componente táctico.

Durante los enfrentamientos, el jugador sólo controla a uno de los miembros del grupo. Los demás personajes actúan por su cuenta según los parámetros que el jugador les haya marcado: atacar cuerpo a cuerpo, a distancia, lanzar conjuros... La velocidad del intercambio de golpes es lenta y la perspectiva de sentarse a contemplar cómo transcurre la batalla sería aburrida de no ser por la intervención de los ataques combinados. Para ejecutar estos ataques hay que pulsar el botón derecho del ratón en el momento justo de co-

Summoner
(Volition/Proein)

Según sale de la caja, Summoner tiene múltiples errores de programación que sólo se resuelven descargando varios parches de Internet



nectar un golpe, de forma que se obtiene un ataque adicional. Dicho ataque adicional tiene un efecto especial escogido por el jugador (daño adicional, absorción de puntos de impacto, obtención de oro extra...) y es a su vez susceptible de generar un nuevo ataque combinado. Si, a pesar de las ayudas visuales, la tarea de sincronizar adecuadamente los clics del ratón excede la destreza del jugador, hay una opción en el menú que la automatiza. Las combinaciones más largas sólo se alcanzan realizándolas manualmente, así que vale la pena esforzarse por dominar esta divertida técnica.

La idea de los ataques combinados ya se utilizó en su día en Vagrant Story de PlayStation, pero es la primera vez que se aplica a un juego de PC.

Como experiencia audiovisual, Summoner es irregular. El mundo y los personajes están bien detallados, pero algunas texturas muestran fealdad cuando el zoom se aproxima mucho a ellas. Las vistas, aún configurándolas al máximo alcance, se topan a menudo con espesos bancos de niebla. El combate es el que se lleva las mejores golosinas visuales, con efectos de partículas adornando los conjuros, salpicones de sangre surgiendo de las heridas y variadas animaciones de ataque y defensa. El sonido es muy pobre, con pocas voces y efectos. En cuanto a la música, en fin, depende del gusto de cada uno.

El Interfaz

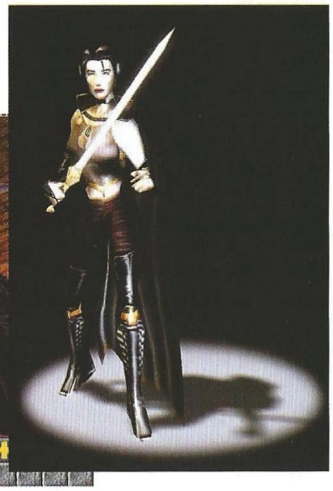
El interfaz también tiene sus más y sus menos. Aunque las armas y las ropas equipadas modifican el aspecto de los personajes, cuando están apiladas en el inventario no tienen ningún tipo de icono que diferencie a unas de otras. Los objetos en sí están bien descritos cuando se hace doble clic sobre ellos, pero ese método es poco ágil a la hora de realizar comparaciones para elegir el más apropiado. Otro inconveniente del interfaz es que, si bien hay un atajo de teclado para abrir la pantalla de hechizos disponibles, no se pueden asignar atajos de teclado a los hechizos en sí, o a los objetos curativos.

En su descargo hay que aclarar que se ha implementado una función de pausa durante la que se pueden impartir órdenes, con lo que hasta el usuario más calculador (o lento de reflejos) puede marcarse su propio ritmo de juego.

Está claro que el lamentable incidente de Vampiro: La Mascarada, que tuvo que incluir la función de pausa mediante un parche posterior al lanzamiento del juego, ha sido aleccionador.

El minimapa es otro aspecto que podría haberse trabajado más. Está bien que pueda llevarse abierto mientras se anda, pero se traga buena parte de la pantalla principal, con lo que empeora las incomodidades de desplazamiento mediante ratón que mencionábamos antes. Además, el minimapa se cierra automáticamente al hablar con alguien, pero cuando surge una situación de combate hay que cerrarlo manualmente. Debería ser al revés.

Aunque las primeras horas de juego pueden resultar tediosas, quienes las superen encontrarán un juego entretenido con una buena opción multijugador



Errores

Recién sacado de su caja, Summoner trae bastantes *bugs* (errores de programación) lo bastante graves como para provocar cuelgues o salidas al escritorio durante el juego, un hecho inadmisible bajo cualquier punto de vista. Por fortuna, el producto incluye un programa de actualización automática que descarga e instala desde Internet todos los parches disponibles.

A fecha de escribir estas líneas había tres parches cuya instalación requería unos 240 Mb en el disco duro. Si no se dispone de conexión a Internet, el usuario haría bien en mantenerse apartado de este título, sopena de sufrir las consecuencias de la descuidada labor de programación de sus creadores.

El aspecto multijugador se ha implementando siguiendo la fórmula de Diablo: una cacería de monstruos donde el objetivo es ganar experiencia y conseguir objetos mágicos. Los escenarios no están generados al azar, sino que se usan los mapas del juego convenientemente poblados de enemigos a los que eliminar.

No hay tantos objetos ni variedad como en Diablo 2, pero es bastante divertido. Tiene su propio *lobby online* para buscar y crear partidas, aunque antes hay que crear una cuenta fuera del programa en www.THQmultiplay.net, y en las horas punta es fácil encontrar gente con quien jugar.

El único fallo es que las partidas no admiten nuevas incorporaciones una vez han comenzado: si a alguien le falla la conexión, ya no puede volver.

Pese a pequeños problemas que lastran el resultado final, Summoner es un buen juego que se puede recomendar abiertamente y sin reservas a los aficionados al género.

Repetimos que su disfrute requiere de algunas horas de trabajo iniciales, pero las satisfacciones que proporciona a medio y largo plazo, sumadas a su entretenido modo multijugador, inclinan la balanza hacia un veredicto faborable.

En todo caso, aquellos que demanden satisfacciones rápidas al poco de sentarse a jugar, deberían plantearse otras alternativas menos problemáticas y más atractivas como los ya clásicos Diablo 2 o Icewind Dale. **Gabriel Pérez-Ayala**

El técnico 8,0

Con Summoner, Volition trató de crear para PlayStation 2 un juego que acercara a los usuarios de esta plataforma a la experiencia a la que están habituados los de PC. Ahora ha lanzado esta versión para ordenador, un título logra ser una especie de puente entre el rol de consola y PC. El magnífico motor 3D utilizado en Summoner es algo poco común en este género. Salvando las distancias, parece más bien sacado de un *shooter* en primera persona como Unreal o Quake y realiza un trabajo excelente presentando escenarios y personajes con todo detalle. Pero tiene un punto negro: el control de la cámara. Aunque se puede girar a izquierda y derecha con el ratón, no ocurre así con la altura, lo que suele reducir considerablemente nuestro campo visual. El sistema de combate es bastante interesante porque no se limita a un simple intercambio de golpes por turnos. La banda sonora es excelente y la ambientación, el guión y restantes elementos están muy cuidados. Especial mención merece el cuidado puesto en las ciudades. Pocas veces se ven metrópolis tan vastas y llenas de gente que siempre tiene algo que contar. Un juego que ningún rolero que se precie debería pasar por alto. **David de la Escalera**

El enterado 8,0

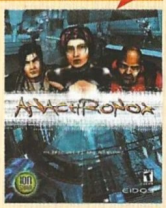
Había oído que Summoner era una conversión de un juego de PlayStation 2, así que lo cogí con algunos prejuicios. Ahora que me he metido de lleno dentro de él, resulta que me encanta. La historia es fantástica: a veces me parece que estoy leyendo una novela de Robert Jordan. Los personajes son geniales: Jekar, el guerrero, es una máquina de picar carne y odia a Joseph por su pasado. Flece es una ladrona de poca confianza y Rosalind, la hechicera, es una preciosidad.

En cuanto al juego, lo único que falla es la inteligencia de los monstruos, porque si te sabes situar bien te las puedes apañar para hacer que un enemigo te ataque sin que su compañero se entere de lo que pasa. Moverse por sitios estrechos es complicado y algunas misiones te obligan a patearte un mismo sitio tres o cuatro veces. Pero lo que más rabia me da es que el modo multijugador no te deje jugar la historia con amigos. En vez de eso, sólo hay que matar monstruos y más monstruos, sin personajes con los que hablar y sin misiones para cumplir. Está bien al principio, pero acaba cansando después de unas cuantas partidas. **David Martín**

Anachronox
(ION Storm/Proein)

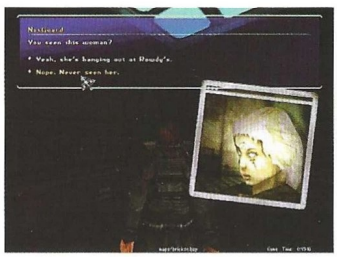
Un Final Fantasy futurista

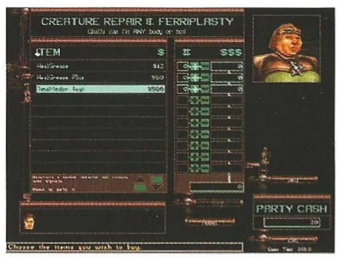
8,5



7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: PII 266, 64 MB RAM, aceleradora 3D
Jugadores: 1-5
www.anachronox.com

Últimamente, parece que todos los juegos de rol están ambientados en mundos de fantasía con dragones, elfos, magos y guerreros. Anachronox se desmarca de esa corriente con una temática ciberpunk y sumerge al jugador dentro de una historia cada vez más interesante y absorbente a medida que profundiza en ella.





En la aventura se asume, al principio, el papel de Sly Boots, un detective privado que atraviesa un mal momento y que necesita encontrar trabajo urgentemente para pagar sus deudas y evitarse otra paliza. Es el clásico antihéroe cuya mayor habilidad consiste en forzar cerraduras (por cierto, muy ingenioso el minijuego de abrir cerraduras), pero se le adivina madera de líder desde el primer vistazo.

Más tarde se le unen otros personajes, hasta configurar el típico y variopinto equipo de aventureros que suelen protagonizar este tipo de juegos. El sistema gráfico con el que se representa a los personajes y el mundo que les rodea se podría tachar de anticuado si estuviésemos hablando de un título de acción de última generación, pero para un juego de rol resulta bastante competente. En cuanto al innovador sistema de control, destacar que es tremendamente intuitivo y eficaz a la hora de resolver los típicos problemas de visión periférica e interacción con el entorno, que tan a menudo suelen aquejar a los juegos tridimensionales con perspectiva de "cámara al hombro".

El mundo de Anachronox

La acción transcurre inicialmente en un planeta artificial y claustrofóbico, lleno de túneles, callejas y distritos comerciales. Sus habitantes son gente de mal vivir, extravagantes alienígenas y brutales policías. Además de seguir los objetivos de la misión principal (que se pueden consultar en cualquier momento desde la pantalla de equipamiento, atributos e inventario), de vez en cuando se activan pequeñas sub-misiones cuya consecución es opcional. El resultado de todo esto es que se acaba yendo y viniendo continuamente de un lado a otro.

Sería muy fácil desorientase de no ser por los prácticos carteles informativos que, como si de una autopista se tratase, indican al jugador las zonas a las que conduce cada salida. Fijarse en estos carteles es verdaderamente fundamental para mantener la fluidez del juego: si se toma un camino equivocado no sólo hay que deshacer lo andado, sino que además se tienen que sufrir de nuevo los tiempos de carga que separan a un territorio de otro. Para aliviar la espera y ayudar al jugador a familiarizarse con cada zona, durante estos tiempos de carga se ofrece un breve resumen (en tono publicitario) de los establecimientos de interés que hay en el distrito al que se está accediendo.

La interacción social

Habría sido una buena idea el haber incluido algún tipo de sistema de teletransporte para poder pasar de una zona a otra sin tener que recorrer a pie las regiones intermedias. Otro error ha sido el de poner demasiadas puertas cerradas, ya que potencian esa sensación de falta de libertad y de caminos predefinidos de los que todo juego de rol debería huir. De todos modos, el juego depara algunas sorpresas de gran magnitud en cuanto a los lugares por los que transcurre la acción, pero no es cuestión de desvelarlas aquí. Baste decir que la monotonía nunca hace acto de presencia...

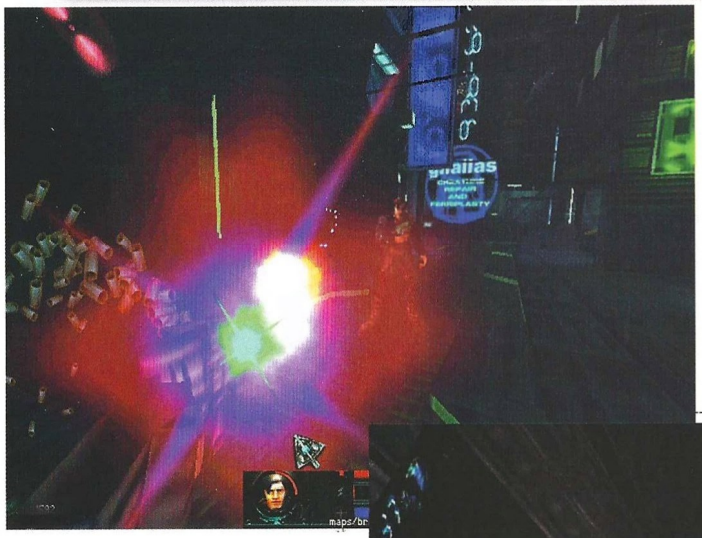
Las situaciones y conversaciones de Anachronox son humorísticas, sarcásticas, y, a veces, incluso trágicas, una rara mezcla que, por improbable que parezca, funciona a las mil maravillas. La interacción con los personajes no jugadores se hace mediante diálogos escalonados: cuando se hace clic en el personaje con el que se desea hablar, éste suelta una frase. Si se le vuelve a hacer clic, continúa hablando.

Esta técnica, habitual en los juegos de rol japoneses, crea una ilusión de vida muy convincente, pero Anachronox comete el error de no intercalar comentarios de los miembros del grupo en las conversaciones con los personajes no jugadores. Clásicos de consola como Lunar o Grandia podrían dar una auténtica lección de estilo a Anachronox en este sentido. Lo que sí hace bien Anachronox es pedirle al jugador, en momentos muy puntuales, opciones de diálogo con las que responder a los personajes no jugadores (en la línea de Baldur's Gate y Fallout). Decir las palabras equivocadas acarrea consecuencias negativas, como perderse alguna pista útil o provocar un combate innecesario. Éste es un recurso muy inteligente del que se debería echar mano más a menudo.

Las peleas

Y llegamos a la parte del combate, que es muy parecido al de Final Fantasy. Los personajes y los enemigos forman filas a cada lado y cada luchador tiene que esperar a que se llene su barra de acción para poder elegir la maniobra que va a realizar (atacar, usar una técnica especial, moverse o utilizar un objeto del inventario).

No es un mal sistema, pero resulta poco innovador y constituye el aspecto menos robusto de Anachronox. Por suerte, los enfrentamientos no son tan abundan-

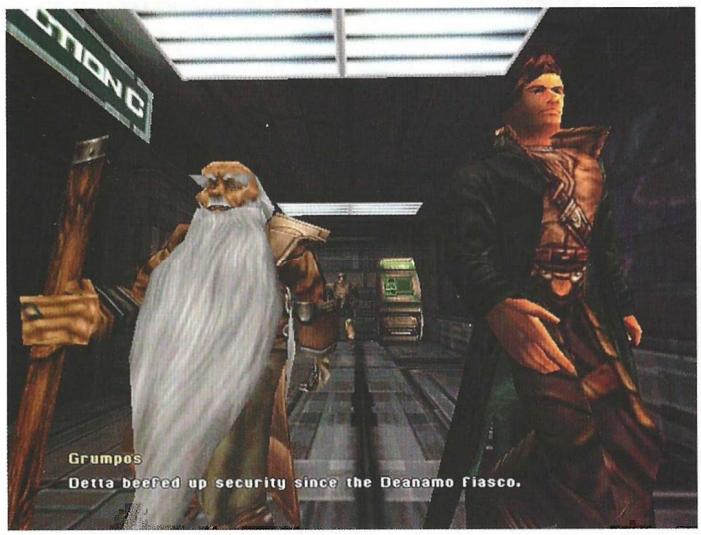


Es como el pasillo de "El Resplandor", pero con una diferencia: en B1, los peligros "¡Dios mío!, ¡Están por todas partes!"

tes como para que esta debilidad haga mella en el conjunto del juego, y las recompensas por cada victoria son adecuadas. Desde un punto de vista gráfico, resulta notable que las peleas se libren en el propio escenario donde se producen y no en un lugar independiente.

Un detalle digno de imitarse

Otra cosa que nos gustaría destacar es que, imitando el sistema de Final Fantasy IX, el jugador tiene que acudir a unas peluchonas criaturas (que están repartidas por todo el mundo) para poder salvar la partida. Lo novedoso es que en el menú principal de configuración del juego (donde se puede escoger entre tres niveles de dificultad) se ha incluido una opción para poder salvar donde se quiera. En cierto modo, esta opción es poco menos que hacer trampas, pero Anachronox merece una calurosa ovación por poner en manos del jugador la decisión de utilizarla o no. Esperemos que los desarrolladores de juegos como Hitman, Giants y Oni tomen buena nota de tan inteligente diseño.



En líneas generales, Anachronox se le puede definir como una experiencia de juego única, envolvente y muy gratificante. Aunque hay algunos aspectos que se podrían mejorar, constituye un paso en la dirección adecuada para el género de los juegos de rol para PC que se inspiran en el modelo consolero del mismo género. **Gabriel Pérez-Ayala**

El "rolero" 7,5

En el terreno del rol, el entorno 3D de Quake II consigue un resultado más que aceptable. Pero claro, en este género los gráficos nunca han sido tan importantes como en otros. La historia, la ambientación, los personajes, el sistema de lucha y, en fin, todo aquello que define la verdadera personalidad de un juego rol toma un lugar preferente. Todo esto está en Anachronox, otro buen juego que no se libra de sus defectos y en el que llama la atención la inclusión de elementos más propios de las consolas que del PC. Es el caso de una serie de mini-juegos más o menos divertidos que rompen la mecánica normal de juego y que dan más variedad a la aventura, aunque a veces se hacen largos y pesados. Algo similar ocurre con el sistema de lucha por turnos. La ambientación, entre futurista ciberpunk y fantasía tradicional, la historia, los personajes y demás elementos, consiguen dotar a Anachronox de una gran personalidad que le permite distinguirse entre la masa de juegos de rol que llegan habitualmente al mercado, aunque, en última instancia, su complejidad y exceso de ambición pueden perder por el camino a algunos aficionados. **David de la Escalera**

El de última hora 9,0

La historia de Anachronox te transporta por toda la galaxia y te encuentras docenas de personajes con los que hablar, un montón de enemigos y todas las armas y objetos especiales que puedas desear. El grupo activo no pasa nunca de tres personajes, pero llegas a tener siete para escoger. Lo mejor es que puedes jugar con distintos personajes y afrontar una misma situación de forma diferente, lo cual afecta al desarrollo de lo que pasa en el juego. Los personajes tienen habilidades de batalla y de mundo. Las de mundo se usan para interactuar con el entorno. Por ejemplo, hay un personaje que puede comunicarse con los ordenadores, o un vejete cascarrabias que puede darle la lata a un personaje no jugador para que al final termine revelando información útil. También hay montones de mini-juegos y los gráficos son de cine. Durante las escenas de vídeo, los personajes mueven los labios al hablar, un detalle que, como tantos otros, engrandece la ambientación y credibilidad del juego. Hay una escena que es prácticamente muda, pero que se entendía gracias al lenguaje corporal y a las expresiones de los personajes. ¡Alucinante!. **Daniel Martín**

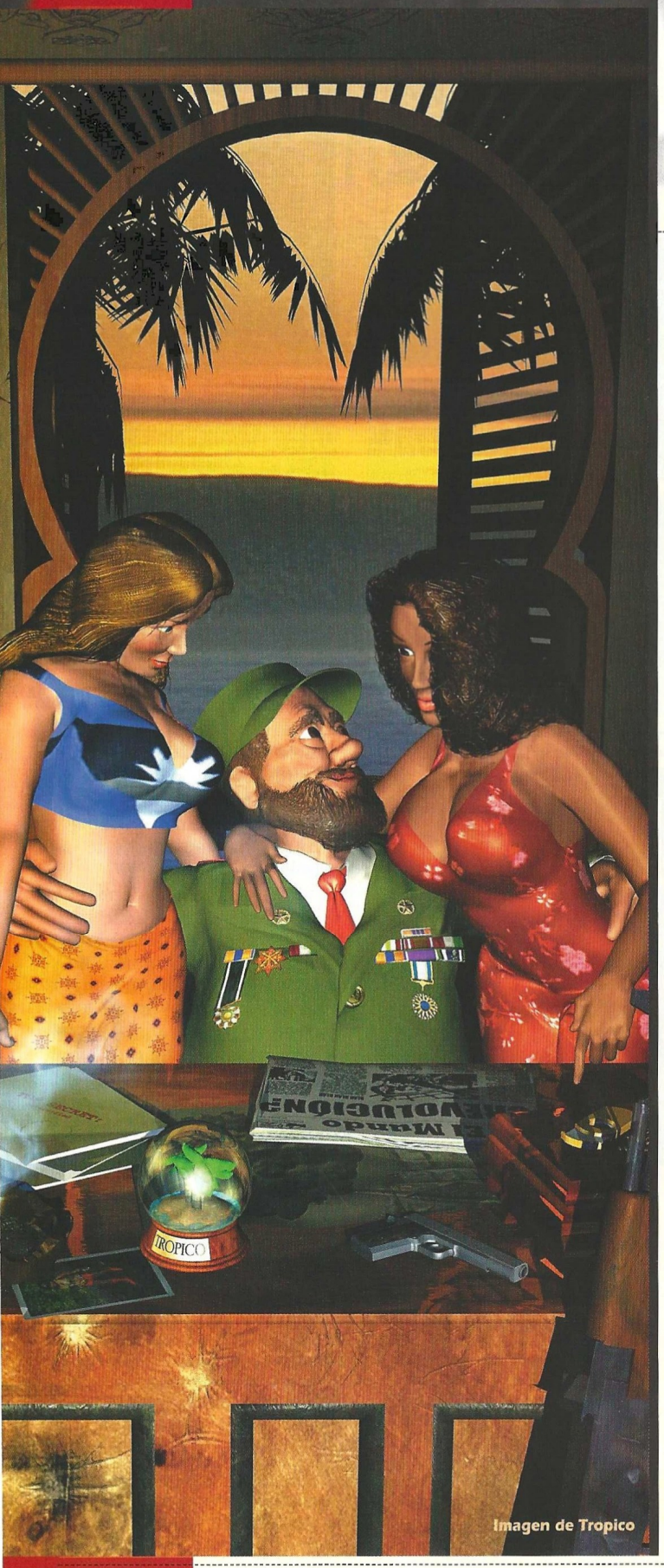


Imagen de Tropico

Una buena cosecha

Mientras que otros géneros tienen sus altibajos, la estrategia en todas sus formas está cada vez más en alza. Este mes tienes Desperados, Trópico, Outlive, Star Trek: Away Team y Settlers IV. Es decir, juegos para todos los gustos.

Resulta curioso observar que, mientras las grandes compañías y estudios de prestigio se esfuerzan por dar una vuelta de tuerca a lo que ya son tópicos dentro del género, hay quienes siguen tratando de imitar éxitos ajenos, como es el caso de Outlive con Starcraft. Star Trek: Away Team está a medio camino entre FallOut y Commandos, Desperados es un clon del último y Settlers IV abunda en algo cuya existencia es sólo comprensible teniendo en cuenta que es de manufactura alemana y los problemas que hay en este país con determinados juegos, por lo que los usuarios tienen que amoldarse a cosas que en otros lugares parecerían obsoletas.

De lo anterior se deduce que, aunque es posible encontrar en él elementos procedentes de otros títulos, Trópico es el único juego de estrategia realmente original que tienes este mes, muy a pesar de la mala prensa que ha tenido en medios generales gracias a los desmanes de ciertos "sectores sociales" que se empeñan en censurar los videojuegos, intentando defender lo indefendible apoyándose en razones que no lo son.

Desde el desconocimiento más absoluto de nuestro sector y los videojuegos, es muy fácil tirar piedras contra tejados ajenos y hacer afirmaciones categóricas que pretenden alentar al Gobierno a prohibir la comercialización y existencia de determinados títulos, como sucedió hace unos meses con Global Operations y el propio Trópico.

En cualquier caso, parece que después de Black & White va a pasar mucho tiempo hasta que encontremos algo realmente apasionante... Bueno, esta afirmación no es del todo cierta, porque a la vuelta de la esquina está, en teoría, Commandos 2. Quizá parezca algo desgastado porque llevamos demasiado tiempo viéndolo y hablando de él, pero lo cierto es que, si las previsiones se cumplen, este verano tendremos un motivo más que suficiente para llevarnos el ordenador de vacaciones o quedarnos en casa jugando.

Al cierre de esta edición, al equipo de Pyro aún le queda bastante trabajo por delante, pero no "desesperan". Según fuentes del estudio, persiguen una fecha determinada, pero prefieren asegurarse de que el juego sale al mercado como debe, sin errores ni problemas técnicos.

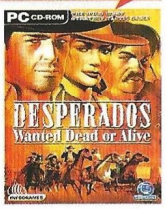
Una actitud loable, sin duda, para quienes ya tienen a sus espaldas un Commandos y su expansión y gozan de buena salud financiera, algo no muy habitual en estos tiempos que corren. Esperamos que acaben pronto. Mientras tanto, seguiremos disfrutando de nuestros clásicos de siempre: Los Sims, Black & White, Starcraft, Age of Empires, Zeus y otras maravillas que han tenido a bien dejarnos los programadores en los últimos tiempos. Claro que, algunos, ya hemos podido disfrutar con una misión completa de Commandos 2 para matar los ratos libres :)

José Mª Martín

Desperados
(Spellbound/Infogrames)

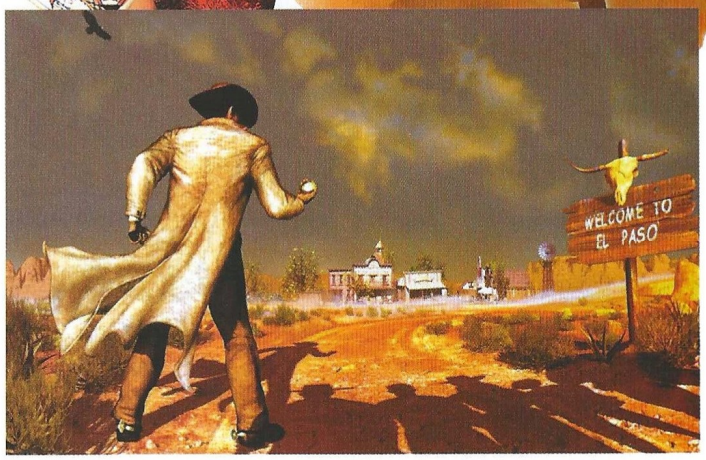
Los comandos del salvaje Oeste

8,0

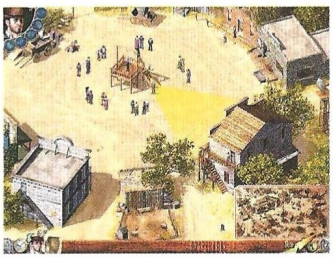


6.990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 233 MHz, 64 Mb, SVGA con 4 Mb
Jugadores: 1-5
www.desperados-game.com

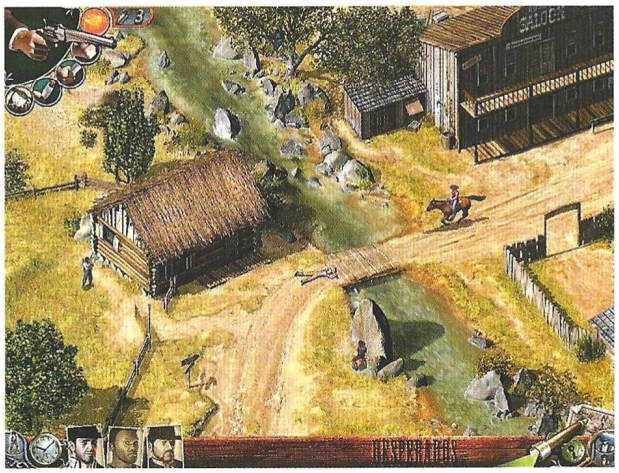
A Desperados, con razón, se le suele describir como un clon de Commandos. Su diferencia más significativa es que, en vez de estar ambientado en la Segunda Guerra Mundial, la acción transcurre en el Salvaje Oeste de las películas, con sus vaqueros, sheriffs, forajidos y demás fauna. Sólo faltan los indios para completar el tópico.



Por si todavía queda alguien que no se ha enterado de en qué consiste Commandos, haremos aquí un breve resumen: el jugador controla a un equipo de personajes (manejando a uno cada vez) y tiene que valerse de sus diferentes habilidades para cumplir las misiones que le encomiendan. Los escenarios son grandes y se ven desde la típica perspectiva en 2D de los juegos de estrategia.



La clave de las misiones es siempre la infiltración y la acción sigilosa porque el enemigo supera en número al equipo del jugador: es imposible salir victorioso si se intenta un enfrentamiento directo. Para ayudar en la tarea de pasar sin ser visto, el jugador puede consultar cuando lo desee los conos de visión de los enemigos, que definen la zona en la que puede detectar la presencia de intrusos (los jugadores *Metal Gear Solid* y *Commandos* sabrán bien en qué consiste este artificio).



Esta descripción se puede aplicar exactamente igual a Desperados, aunque lógicamente el título de Spellbound aporta algunas novedades que transmiten la sensación de que se está ante una experiencia de juego nueva y no una mera copia.

Una de dichas novedades son las espléndidas escenas de vídeo renderizado y los abundantes diálogos hablados, que presentan a los personajes y narran la historia.

Al principio del juego sólo se tiene control de John Cooper (el boina verde, para entendernos) y el resto del equipo se va incorporando a medida que se cumplen misiones y se desarrolla la trama.

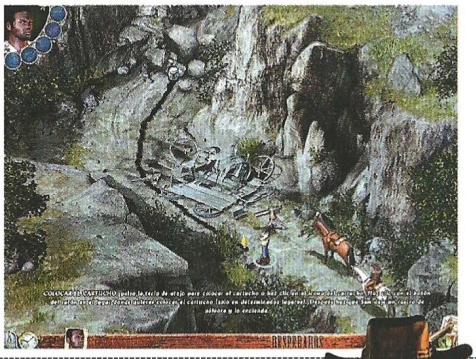
El fichaje de cada nuevo personaje viene inmediatamente seguido de una sencilla misión tutorial, en la que se aprenden a manejar sus habilidades especiales. Así, los miembros del equipo no son simples herramientas con las que resolver los problemas tácticos que plantea el juego, sino que tienen un trasfondo y una personalidad bien elaborados. Los buenos actores de doblaje que Infogrames ha escogido para dotarles de voz ayudan a realzar el efecto.

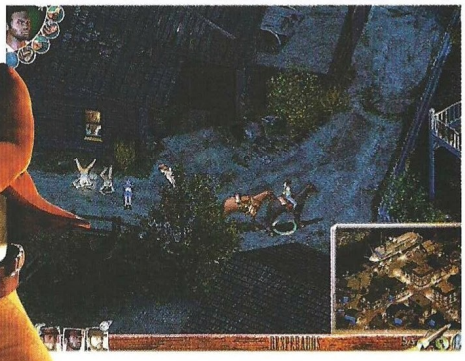
Otras novedades menores son la presencia de civiles, que no atacan, pero alertan a los enemigos si ven algo sospechoso, las armas que se recalientan, lo cual limita aun más las posibilidades de éxito en un enfrentamiento directo, la existencia de más de una puerta en los edificios (se puede entrar por la puerta principal y salir por la trasera), una útil tecla para andar sin perder la acción seleccionada y las acciones rápidas. Los conos de visión también funcionan de forma ligeramente distinta a la de Commandos, pero vamos, por lo demás, se puede decir que es el mismo juego.

Así pues, Spellbound ha tenido la picardía de copiar los aciertos de Commandos y añadir unas cuantas ideas de su propia cosecha. Por desgracia, no han tenido la imaginación suficiente como para superar los problemas del juego original, que han sido asumidos como si no tuviesen solución.

Desperados
(SpellBound/Infogrames)

Desperados mejora el diseño de Commandos en algunos aspectos pero en otros, se conforman con igualarlo



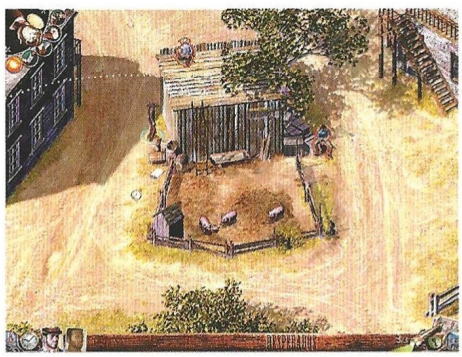


El más clamoroso de dichos problemas es que, tristemente, no se ha implementado una función de pausa durante la que impartir órdenes, un elemento que muchos jugadores echan de menos para planear las estrategias más complicadas.

Desde cierto punto de vista se podría argumentar que así es más emocionante, que el desarrollo es más dinámico, que para eso ya están los juegos de estrategia por turnos... Pero esos argumentos no hacen sino negar la dura realidad: cuando las cosas se desvían un poco del plan calculado (cosa que ocurre muy a menudo), hay que pulsar inmediatamente la tecla de cargado rápido y volver a intentarlo.

Ningún jugador es capaz de reaccionar ante las situaciones de crisis que se plantean en Desperados con la suficiente rapidez como para evitar que uno de los miembros del equipo caiga abatido a tiros. Este problema es aún más sangrante por el hecho de que, aunque los enemigos lucen una buena inteligencia artificial, los miembros del equipo carecen de ella por completo.

El mismísimo John Cooper se deja acribillar como un condenado en el paredón si el jugador no le dice lo que tiene que hacer. ¿No sería razonable que se defendiese si le empiezan a disparar? No pedimos que realice acciones complejas, simplemente que desenfunde y apriete el gatillo en la dirección de quien le esté llenando la tripa de plomo.



Para paliar el problema de la ausencia de pausa, los diseñadores han implantado una función deacción rápida, que consiste en definir una acción para el personaje seleccionado, la cual se realizará automáticamente al apretar la tecla espacio. La idea es buena, porque seleccionar a un objetivo en movimiento con el puntero del ratón no es fácil y es mucho más eficaz hacerlo de antemano. Lo malo de esta solución es que, aunque ayuda a encadenar dos acciones distintas con rapidez, sigue sin resolver el problema de las situaciones imprevistas.

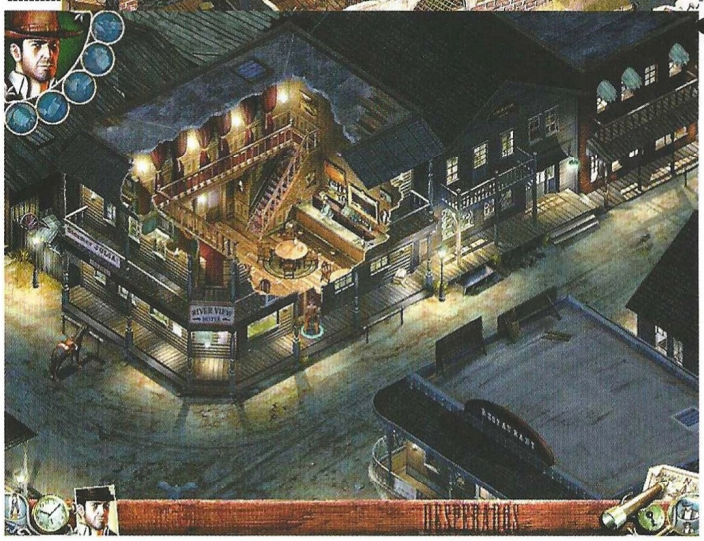
Otro de los problemas es el interfaz. Tiene que haber algo inherentemente malo en el diseño de un juego cuando el jugador tiene que memorizar una docena de atajos de teclado para realizar tareas elementales.

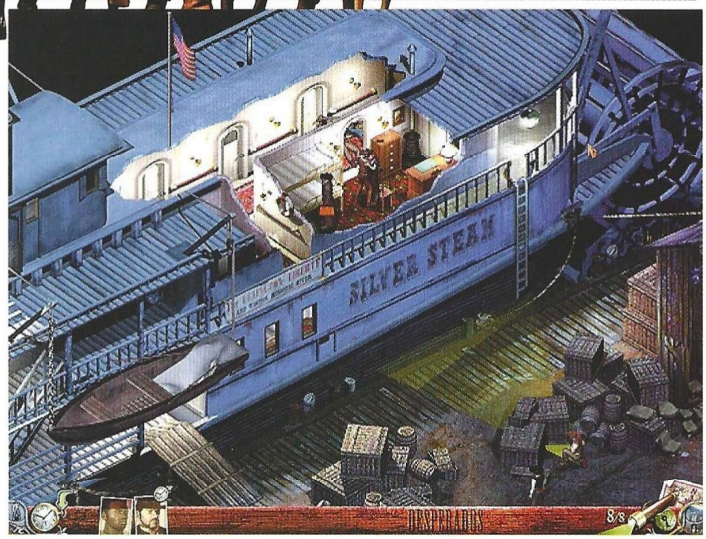
¿Levantarse y arrastrarse no podría estar gobernado por una única tecla? ¿Porqué no hay una tecla que permita rotar entre las acciones posibles de un personaje? ¿No habría sido estupendo que al pasar el cursor sobre ciertos objetos, éste cambiase automáticamente a la acción más lógica en vez de tener que elegirla manualmente?

Y no acaban aquí las objeciones. En Desperados, algunos de los edificios se pueden examinar por dentro, pero otros no. La distinción parece arbitraria y se agrava por el hecho de que, una vez dentro de un edificio ciego, no se puede realizar ninguna acción que no sea salir al exterior. En cambio, los enemigos pueden disparar sin problemas a los personajes que encuentran dentro de los edificios.

¿Y qué decir de la muy criticada falta de flexibilidad de los personajes de Commandos? En Desperados también se hace patente: un personaje no puede coger un objeto específico de otro, ni siquiera para trasladarlo de sitio (mucho menos intentar usarlo) y acciones básicas como recoger cuerpos del suelo o maniatar a una

Ningún jugador es capaz de reaccionar con suficiene rapidez ante las situaciones de crisis que se presentan en Desperados



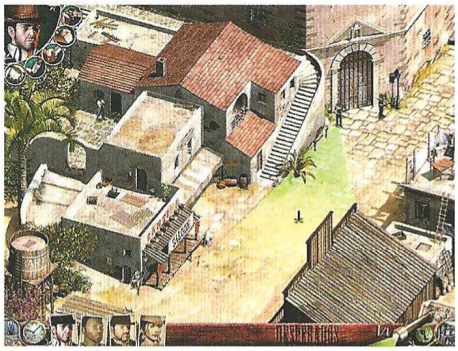


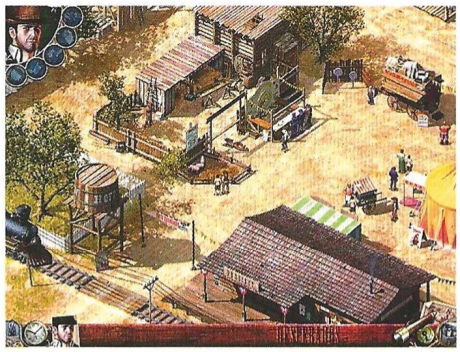
persona inconsciente están limitadas a personajes concretos.

Al menos, los caballos (el equivalente a los vehículos de Commandos) sí que pueden ser cabalgados por cualquiera. Pero es que si en un juego del Oeste uno de los protagonistas no pudiese montar a caballo, apaga y vámonos.

Tanta queja puede dar la impresión de que Desperados ha fallado en su objetivo de superar a Commandos con contundencia. Dejémoslo en que mejora al diseño original en algunos aspectos y en otros se ha conformado con igualarlo.

Pero hay un aspecto en concreto, el más dulce, que hemos dejado para el final: los tiempos de carga. El nivel de dificultad de Commandos y Desperados es muy alto y obliga al jugador a salvar y cargar partida continuamente hasta conseguir que las cosas salgan como había planeado. En Desperados, la función de cargado y salvado rápido de la partida es veloz como el rayo.





Muchos de los jugadores que lanzaron a Commandos por la ventana en un arrebato de frustración, recibirán Desperados con agrado. **Gabriel Pérez-Ayala**

Bregado en el juego 7,4

Desperados ha estado a punto de llegar demasiado tarde. Afortunadamente para Spellbound, parece poco probable que su más directo competidor llegue a las tiendas en su fecha prevista, lo que supone unos preciosos meses para que Desperados pueda hacerse un hueco en el mercado.

Infogrames ha editado un buen juego de estrategia táctica que no llega a conseguir escapar del todo a la sombra de Commandos. O, mejor dicho, de su secuela. Los escenarios cargados de detalles están ahí, la jugabilidad es más variada que la del modelo original, ofrece una historia mucho más cohesionada y dotada de un mayor sentido dramático gracias a las espectaculares secuencias cinemáticas. Desperados va algo más allá de Commandos pero todo apunta a que la secuela supondrá un avance muy significativo sobre esa fórmula. En comparación, Desperados puede verse muy afectado. Por ahora, es un título con la capacidad de gustar y entretener a quienes no han encontrado un buen título de esta clase desde 1998. El requisito imprescindible es saber disfrutar de los tópicos del salvaje oeste americano. **Alfredo Biurrun**

El estratega 8,9

Al igual que hemos asistido a toda una avalancha de programas que imitan el estilo de otros que obtuvieron grandes éxitos entre los usuarios, Desperados se engancha un poco al carro de Comandos, aunque , eso sí, con un estilo propio que consigue de una forma espectacular , enganchar al jugador y sumergirlo en el salvaje oeste.

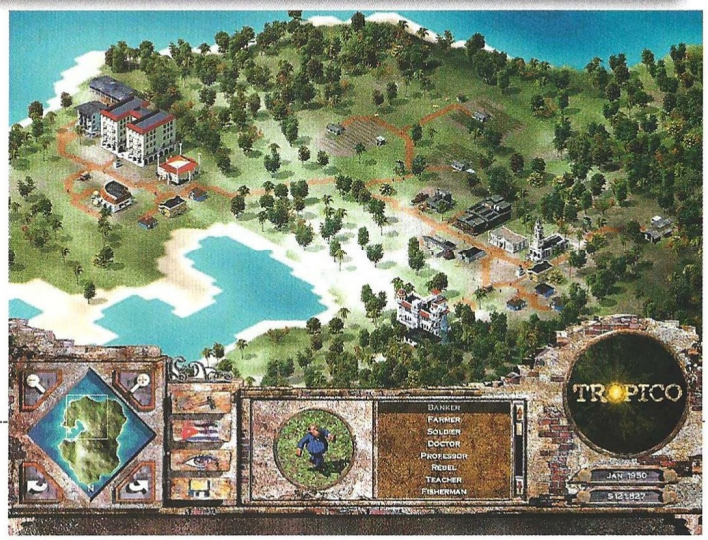
Nuestro equipo de pistoleros deberá cumplir una serie de misiones en las que las características de cada uno de los personajes y sus habilidades individuales jugarán un papel muy importante.

Adictivo, emocionante y con una intensa línea de acción, Desperados destaca también por su jugabilidad y sencillez de manejo. Gráficos preciosistas y colores que destacan la auténtica atmósfera del oeste nos introducirán en una aventura emocionante con una intensa trama que se irá desmadejando a través de las diferentes misiones. Sobre estas últimas se ha trabajado bastante para conferirles gran variedad, si bien la creciente dificultad puede resultar excesiva para algunos jugadores. **José Luis Coto**

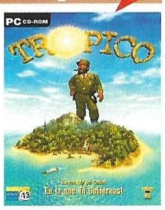
Tropico

(PopTop Software/Proein)

Se busca dictador

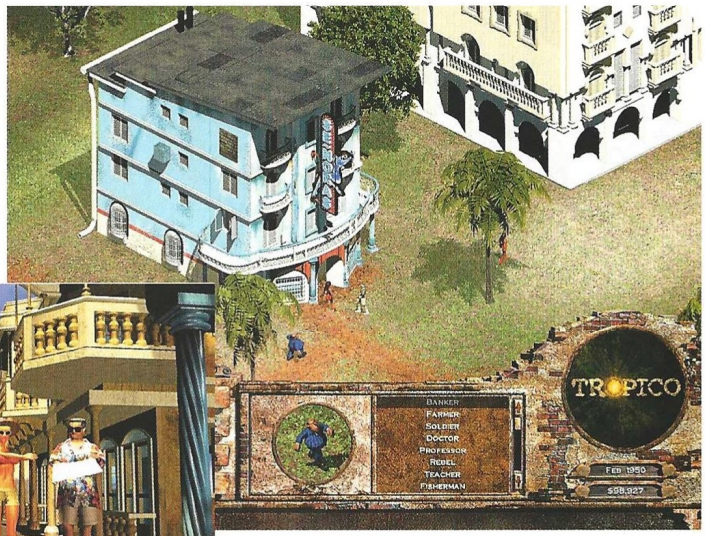


8,6



7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: P 200, 32 Mb
Jugadores: 1
www.proein.com

Se busca político de talla mundial para llevar las riendas de una pequeña isla del Caribe. Se requiere capacidad de gestión de recursos, mano izquierda, talento para desarrollar la industria turística y mano de hierro para controlar los utópicos deseos de los isleños. Se ofrece poder casi absoluto sobre las vidas, recursos y demás contenidos de la isla.



Otra entrega más de los juegos de gestión de recursos y construcción, en la más pura línea de Sim City, que no deja de recibirse con ciertas reservas a causa de la relativa saturación de títulos de este tipo. Por suerte, pronto vamos a descubrir que las sospechas sobre la calidad de este producto son totalmente infundadas y que, en realidad, estamos ante uno de los juegos más divertidos, graciosos y originales de este género.

Para empezar a jugar, y como no podía ser de otra manera, vamos a poder elegir entre alguno de los escenarios prediseñados o partir de cero generando una isla aleatoria y un líder a nuestra medida. En este último modo de juego vamos a tener un grado de control enorme: podemos decidir si la isla será grande o pequeña, si será montañosa o más bien llana, si tendrá depósitos minerales o grandes superficies de selva virgen... Y todas nuestras decisiones tendrán una importancia capital sobre las posibilidades de expansión futura de la isla.

Política bananera

Pero no todos los parámetros de la isla son de tipo físico: también tendremos que decidir el entorno político con el que vamos a tener que lidiar.

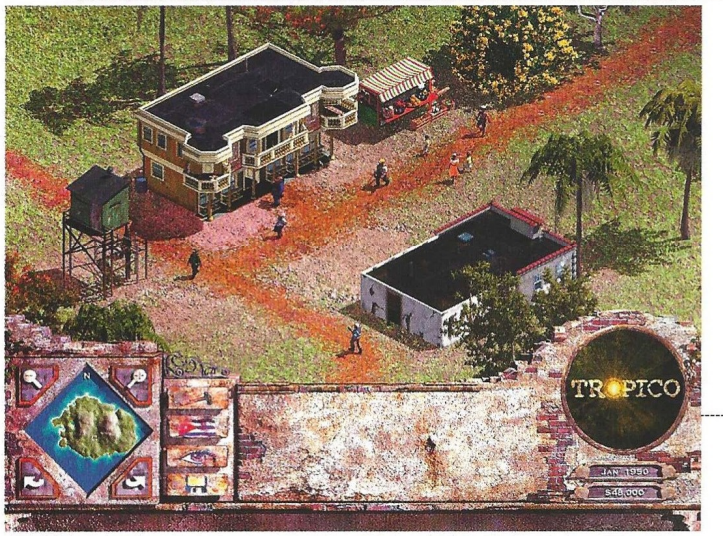
Las opciones que vamos a encontrar aquí, aunque evidentemente importantes, son mucho menos descriptivas que las de la creación física: apenas vamos a poder controlar un par de parámetros generales de dificultad económica y política y la duración de la partida en años. Cuando hayamos acabado con la creación política tendremos la isla dispuesta para empezar y, al hacerlo, habremos decidido la dificultad de la partida que vamos a jugar. Pero aún nos queda lo más importante: crear el dictador que vamos a llevar en la partida.

La creación de la isla era muy completa, pero con parámetros bastante evidentes. En cambio, la creación del futuro presidente tiene una riqueza tal de detalles y una cantidad tan grande de opciones que va a ser la que decida más claramente las diferencias entre las distintas partidas que juguemos fuera de los mapas que encontramos diseñados.

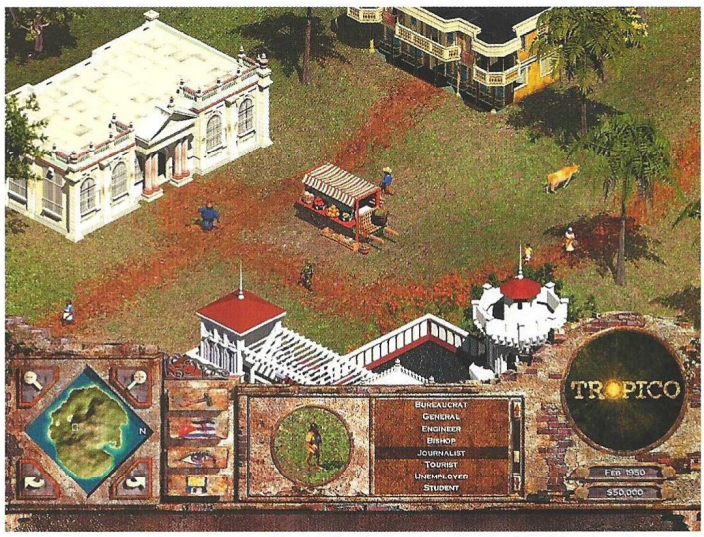
Vamos a poder decidir cuál fue nuestra vida pasada antes de ascender al poder en la isla: puede que fuéramos un promotor inmobiliario, lo que nos dará ventajas evidentes en la construcción de edificios, aunque nos encontraremos con que a los ecologistas nos les agradan nuestros excesos arquitectónicos al suponer un gran aumento de la polución; también puede que hayamos sido capos de la bebida, cosa que a los más religiosos desagradará bastante, aunque nos proporcionará nuestros buenos dineros cuando vendamos ron a doble precio... Nada menos que diecisiete opciones de todos los colores, desde las típicas como generalísimo o jefe de policía, hasta curiosidades como cantante pop o estudioso de la Biblia, todas con sus ventajas y sus desventajas.

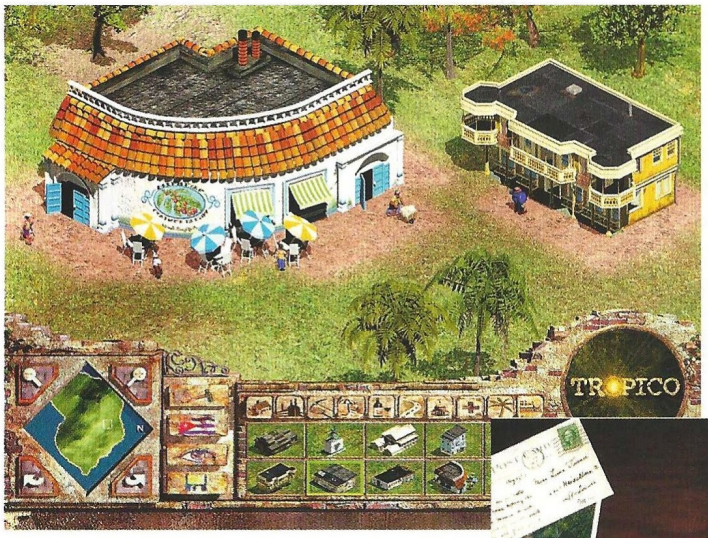
Una vez que tenemos decidido lo que éramos antes de llegar al poder, tendremos que decidir cómo alcanzamos la Presidencia de Trópico. Esta vez sólo vamos a tener doce opciones que describen perfectamente los diferentes modos de alcanzar el poder de los dictadores más típicos de la historia real: compra de elecciones, imposición de la CIA o el KGB, golpes de estado o rebeliones comunistas... Todos los métodos son buenos para llegar a sentarse en el sillón presidencial.

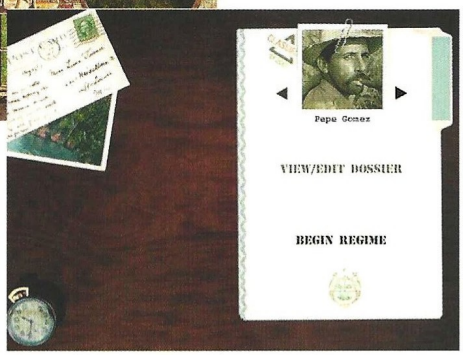
Además de llevarnos hasta el cargo que nos merecemos, pronto comprobaremos que los métodos de ascenso al poder son fundamentalmente positivos, proporcionando muchas más ventajas que desventajas. Llegados a este punto ya sólo nos queda decidir un par de rasgos positivos de nuestro alter ego tropical y un par de rasgos negativos. De nuevo nos vamos a encontrar con una gran cantidad



Aunque para algunos pueda resultar más divertido jugar a ser dictador, también es posible optar por una opción democrática que, evidentemente, eleva el nivel de dificultad de Tropico







de posibilidades siendo, como es natural, los rasgos positivos beneficiosos y los negativos perjudiciales. Cuando decidamos si seremos *Carismáticos*, *Diplomáticos*, *Incorruptibles* (éste, aunque parezca extraño, es un rasgo positivo) o *Cleptómanos*, *Borrachos* (un defecto que nos acercará mucho a Rusia) o *Pedantes* estaremos preparados para comenzar nuestro exitoso mandato.

Tiempo variable

Las opciones están muy bien, pero a veces lo que queremos es empezar a jugar sin tener que comernos tanto el coco. Para eso tenemos los escenarios predefinidos, que tienen un montón de virtudes respecto a los aleatorios. Para empezar tienen una historia graciosa y coherente con el diseño de la isla y del líder. Además, esta historia permite que tengan condiciones de victoria especiales, así como características tan curiosas como elecciones libres siempre que el pueblo las quiera (pequeño detalle que hace del escenario el más difícil del juego) o algún edificio avanzado gratuito desde el principio. En general, aunque no tengamos el mismo poder de decisión en los escenarios, éstos serán mucho más divertidos que los que creemos nosotros de forma aleatoria.

De una manera u otra, estamos ya en nuestra isla y con una tarea titánica por delante. Al llegar a la isla, lo primero que descubrimos es el clásico control de velocidad de juego, que nos permitirá impartir órdenes sin agobios y a la vez obtener resultados sin tener que esperar a que pongan los ladrillos de los edificios uno por uno.

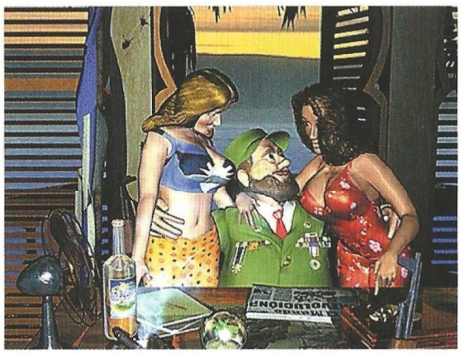
También tendremos unos cuantos menús de opciones que nos permitirán construir una barbaridad de edificios diferentes, obtener información de casi cualquier cosa que podamos imaginar o elegir entre los diferentes edictos que te permitirán engrosar la cuenta en Suiza, presentar como hereje a algún líder rival o lanzar una campaña publicitaria para potenciar el turismo. El control que permiten estos menús es total y, por si fuera poco, tienen la virtud de poder hacer casi cualquier cosa con dos o tres pulsaciones del ratón.

Por último está la pantalla principal, en la que podremos ver la isla de Trópico desde cuatro perspectivas isométricas diferentes y con distintos grados de detalle. Y lo cierto es que la isla merece verse, ya que los gráficos, aunque sin excesos de efectos 3D que tampoco vienen a cuento, son una auténtica gozada con un equilibrio perfecto entre realismo y gracia que te sumergen perfectamente en la república bananera que estás dirigiendo.

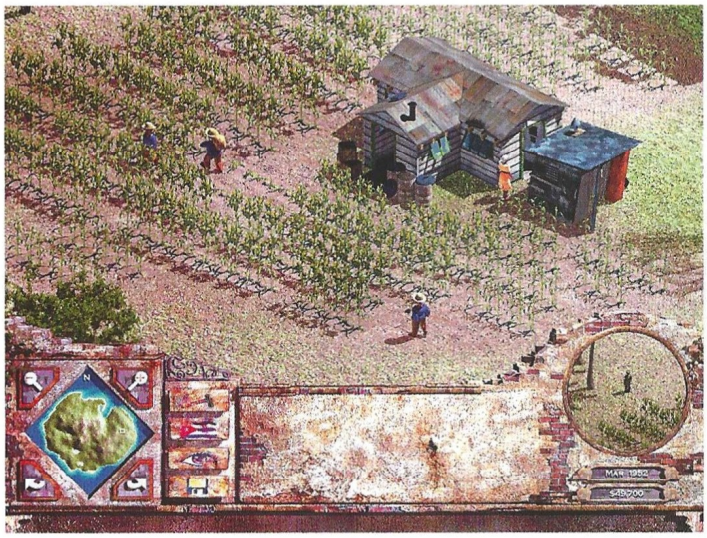
Los edificios son variados y muy bien diseñados, respetando perfectamente el ambiente caribeño que se quiere crear y los ciudadanos y turistas son, simplemente, perfectas caricaturas de todos los clichés que nos vienen a la cabeza sobre el tema, para que nos sintamos realmente rodeados de trópico. Y, por si acaso la sensación no nos parece suficientemente creíble, la banda sonora a base de canciones caribeñas remata el efecto haciéndonos creer, casi, que estamos tumbados en una hamaca en una playa paradisíaca.

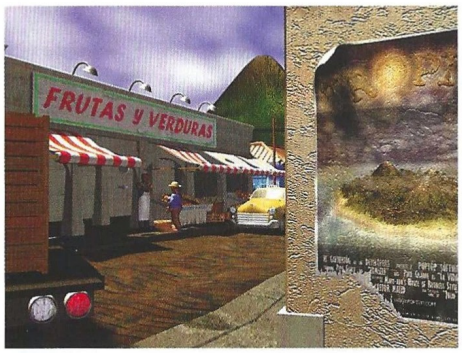
Con un diseño rico, imaginativo y lleno de gracia; una mecánica de juego adictiva y eficaz; un potencial enorme de horas de juego y unos gráficos y una banda sonora casi perfectos, sería extraño no llegar a la conclusión de que estamos ante un juego casi imprescindible para los afi-

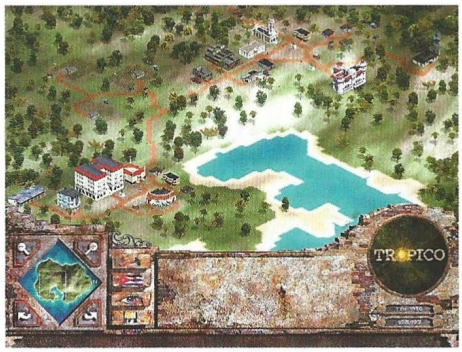
Trópico
(PopTop Software/Proein)



Jugar a Tropico no va a convertir a nadie en dictador, por mucho que se empeñen algunos políticos en que así sea







cionados a este tipo de estrategia. Una auténtica joya que sólo falla en un pequeño aunque importante detalle... Posiblemente nuestras obligaciones presidenciales nos acaben estresando y eso no puede ser. Porque mantener contentas a todas las facciones que hay en el juego, a Rusia, a Estados Unidos y, además, conseguir que la isla prospere y nuestra cuenta corriente también es tarea casi imposible. Pero si fuera fácil no sería divertido ¿verdad?

Para terminar, una pequeña puntualización acerca de la polémica que levantó este juego hace unos meses a raíz del claro desconocimiento que nuestra clase política tiene de esta industria: esto es un juego, ni más ni menos.

Nadie, por jugar a dictador, va a convertirse en semejante cosa salvo que, claro, se compre una isla en una subasta de Internet, algo que parece poco probable.

Si los juegos creasen individuos a imagen y semejanza de sus protagonistas, el mundo estaría lleno de policías, ladrones y, según marcan las modas, niños que se creerían Pokémon.

Pero, afortunadamente, los juegos son juegos y la realidad es bien distinta. No hay quien confunda una cosa con otra. **Javier Sevilla**

El nostálgico 8,5

Siguiendo los pasos del vetusto Dictator de Spectrum nos llega Trópico, que nos pone al frente de nuestra propia república bananera. El espacio que gobernamos será siempre una isla y no estamos obligados a ser émulos de Fidel o de Pinochet: podemos liderar el país con puño de hierro, pero también por la vía de la democracia. Se puede hacer un seguimiento exhaustivo de cada ciudadano de la isla, pero no tenemos control directo sobre ellos, sino que debemos usar nuestras atribuciones para que cumplan su función. Por ejemplo, si queremos fomentar cierto cultivo especialmente rentable, debemos aumentar los sueldos en las granjas pertinentes, de modo que la gente elija trabajar allí. Con la construcción de edificios administraremos los recursos de la isla e iremos aumentando el nivel de vida. Aparte de la gestión, el otro gran elemento es el político: debemos vigilar a las distintas facciones y mantener al pueblo feliz, además de sacar el máximo partido de las relaciones exteriores. La premisa del juego está bien llevada a cabo, y se necesita muy poco tiempo para meterse de lleno en la tarea de gobierno. Un punto criticable es el sistema de menús, a veces demasiado confuso. **Mario Gómez**

El indiferente 7,0

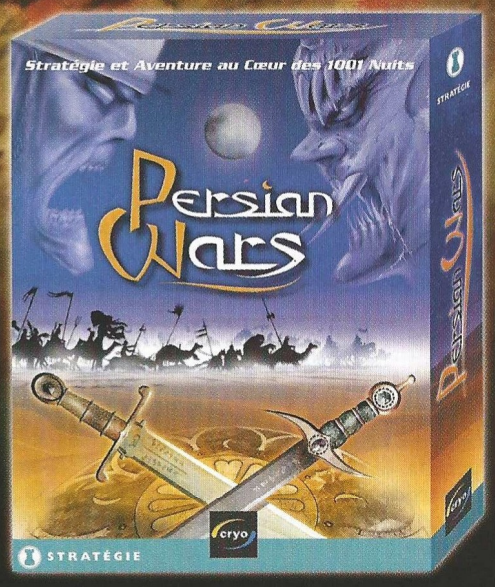
Quizá te hayas preguntado alguna vez cómo debe ser gobernar una isla del caribe. Si es así estas de suerte: aquí tienes un juego para desarrollar tus dotes de tirano y convertir tu isla en un paraíso de felicidad. Trópico es un juego de estrategia económica muy complejo: cuando comienzas a jugar careces de todas las infraestructuras básicas para que tu país crezca económicamente. Además, en la isla existen varios grupos a los que es muy difícil contentar y que nos sorprenderán con peticiones de elecciones, más industrias o protestas por la basura; pero no te preocupes: como buen tirano podrás dar el pucherazo y continuar al frente del gobierno.

La visión de la isla está muy lograda, así como los habitantes que identificaremos por sus nombres y que tienen un indicador de conformidad con el régimen que deberemos vigilar a menudo. Las opciones que tenemos son muy amplias: podemos orientar la economía de la isla a la industria, al turismo... Lo que este juego asegura son horas de intensa concentración para conseguir ser el mejor gobernante de su historia, una tarea nada sencilla..

Óscar Charneco

La sangre de los sables teñirán la arena del desierto.

Persian Wars



CD Rom PC : mayo 2001.
http://persianwars.cryogame.com

Estrategia y Aventura en las 1001 Noches

Tres grandes pueblos del desierto, Amazonas, Beduinos y Ghoûles necrófagos, luchan por conquistar el Anillo Mágico del rey Salomón.
Tú eres Simbad, un guerrero mercenario y oportunista que peleará sin descanso por conseguir el Anillo. Combatirás en las arenas del desierto para alcanzar fortuna y gloria.

- **90 unidades diferentes**
- **250 edificios y objetos**
- **50 salidas mágicas**
- **más de 90 misiones**

DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne.
C/ Arboleda, 14.
28031 Madrid.
Tel.: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53

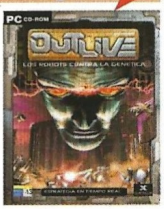
cryo

RC Paris B 384 357 885 - Crédit photo : Stone - agency.

Outlive
(Continuum/Proein)

El hijo ilegítimo de Starcraft

8,0



7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: Pentium, 32 Mb, SVGA con 2 Mb
Jugadores: 1-5
www.take2games.com

A la vieja guardia de jugadores de estrategia en tiempo real no les importa que su tarjeta aceleradora 3D se quede desaprovechada si hay una sólida jugabilidad detrás. Outlive, por fortuna, tiene de eso a paladas, aunque sea a costa de construir sobre los cimientos de otro juego: Starcraft.

Cuando un juego alcanza fama y renombre, es frecuente que aparezcan títulos que tratan de imitarle para subirse al carro del éxito. Tal es el caso de Outlive, que está fuertemente inspirado en la estética y principios de juego de Starcraft: producción de unidades, recolección de recursos, investigación de mejoras, gráficos en 2D... Todo está aquí y si alguien afirmase que Outlive es el hijo bastardo que el Starcraft de Blizzard nunca tuvo, sería difícil probar lo contrario.

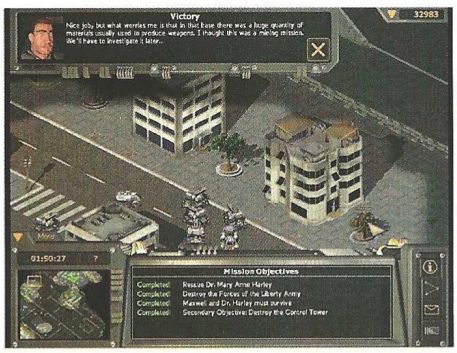
Pero al igual que Desperados con respecto a Commandos, los diseñadores no se han conformado con imitar, sino que han aportado un buen puñado de ideas de su propia cosecha. Son las típicas ideas que sólo se les ocurrirían a las personas que han jugado a Starcraft hasta la saciedad, aman el juego y quieren mejorarlo.

La más evidente de las mejoras es el interfaz, que está diseñado para hacer el juego accesible a todo el mundo desde la primera partida. Si un novato se pone a jugar en una partida de Outlive con jugadores expertos, lo más seguro es que salga escaldado en cuestión de minutos (vamos, lo normal en un juego de estrategia). Pero si se ha preocupado de activar los globos de ayuda y ha leído con atención la sugerencias del consejero científico, habrá aprendido mucho.

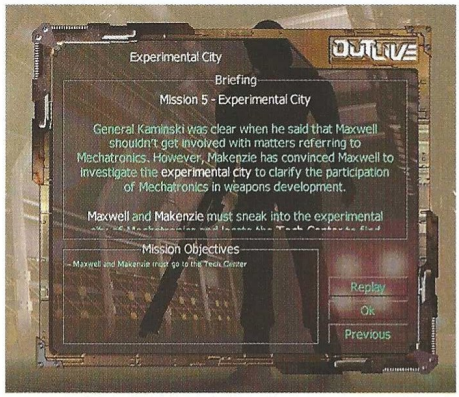
Esa es la grandeza de Outlive: pese a tener montones de investigaciones, unidades y edificios, el juego se preocupa de ayudar al jugador a entender lo que está pasando y procura aliviarle de tareas de micro gestión en la medida de lo posible.

Sólo hay dos herramientas que se echan en falta: la posibilidad de poner en la cola construcción más de seis unidades a la vez y un menú similar al que tenían *The Moon Project* o *Dark Reign 2* para poder acceder rápidamente a las opciones de construcción de los edificios sin necesidad de asignarles una tecla de atajo rápido o mover la cámara hasta ellos. Por lo demás, todo va como la seda y el hecho de que sólo haya un tipo de recurso que gestionar, simplifica aún más las cosas.

Pero las novedades de Outlive no acaban con el interfaz. Además de contar con algunas unidades bastante originales, introduce algunos conceptos intrigantes que parecen especialmente diseñados para las partidas multijugador. Los más notables son el coste de mantenimiento de las unidades (que castiga las estrategias de *cerrojazo* y obliga a expandirse por el mapa para recolectar recursos suficientes para mantener a un gran ejército), los mercados



Con mejoras o sin ellas, Outlive no está a la altura de Starcraft, aunque, desde luego, cumple su función a la perfección



(cuyos precios fluctúan con la demanda de los demás jugadores) y los servicios de espionaje (que permiten, por ejemplo, robar tecnologías, bloquear edificios o localizar la ubicación del enemigo).

Sus más y sus menos

La perspectiva de disfrutar de una especie de *Starcraft 2*, aún proviniendo de un desarrollador distinto a Blizzard, le haría la boca agua a cualquier fanático los Zergs, Protoss y Terrans, de no ser porque bueno, no hay Zergs, Protoss ni Terrans.

En su lugar, sólo hay dos facciones: humanos y robots. Habrá quien argumente que menos es más, pero aunque ambas facciones abundan en tecnologías y unidades, da la impresión de que el juego ha racaneado con el número de facciones en liza. Dicha impresión se refuerza por el hecho de que la tercera campaña, denominada cooperativa, consiste en humanos y robots trabajando juntos. Probablemente, los desarrolladores no se han visto capaces de mantener el delicado equilibrio entre unidades con una tercera facción (o no les ha dado tiempo) y la han descartado sin más.

Otro problema es que las unidades de ambos bandos están bien concebidas desde un punto de vista jugable, pero estéticamente están muy lejos de los inspirados diseños de Starcraft. ¿Cómo olvidar a los nobles Zealots despedazando con sus cuchillas energéticas a los bestiales Zerlings, o a los Hydraliscos surgiendo del suelo para sembrar el terror entre las filas enemigas?

En cambio, los aburridos diseños de tanques, aviones y vehículos genéricos de Outlive no ganarán ningún premio por su originalidad. Y siguen las quejas: el modo campaña aumenta demasiado rápido su nivel de dificultad, aún en el nivel más fácil, y los resúmenes previos de la misión son aburridísimos. Además, las unidades únicas, cuya supervivencia es imprescindible para completar la misión, son demasiado frágiles como para exponerlas en la batalla,

con lo que al final se acaban aparcando en algún lugar remoto de la base, procurando que no se metan en líos. Por último, se abusa de las típicas misiones en las que tienes un número de unidades predeterminado y no puedes construir más, que suelen ser un petardo. En fin, que pudo haber sido un auténtico *Starcraft Killer* y se ha quedado, simplemente, en alumno aventajado.

Gabriel Pérez-Ayala

Protoss hasta el final 7,0

Al estilo oriental, algunos títulos parecen, más que obras originales, perfeccionamientos de un modelo anterior. Y esto es precisamente lo que se piensa en un primer vistazo a Outlive, que es como un hermano perdido de Starcraft. Claro que, si se mejora el original, que viva la copia.

Los programadores lo han intentado con toda su buena fe y sin duda les ha quedado un juego majo, pero desde luego no va romper los esquemas del género ni a destronar a su inspirador. El sistema de investigación científica automática es práctico, aunque se podrá alegar que evita al jugador la tarea de pensar. Destaca la introducción de los gastos de mantenimiento de las unidades, lo cual te obliga a gestionar mucho mejor su producción: aquí no vale eso de crear unidades en cantidades insutriales y luego machacar al pobrecito rival. Otra novedad son unas unidades especiales que deben sobrevivir a la misión a toda costa, al estilo de los científicos o políticos de otros juegos. En definitiva, si NECESITAS otro juego de estrategia en tiempo real, los hay peores que éste, pero si no es tu caso, puedes esperar a otras propuestas más innovadoras.

Mario Gómez

El picajoso 7,9

Seguimos asistiendo al imparable fenómeno de la copia de grandes clásicos que las compañías, a sabiendas del enorme éxito obtenido por determinados títulos de prestigiosos desarrolladores, imitan para intentar hacerse con un buen trozo del suculento pastel, cuando no con las migajas.

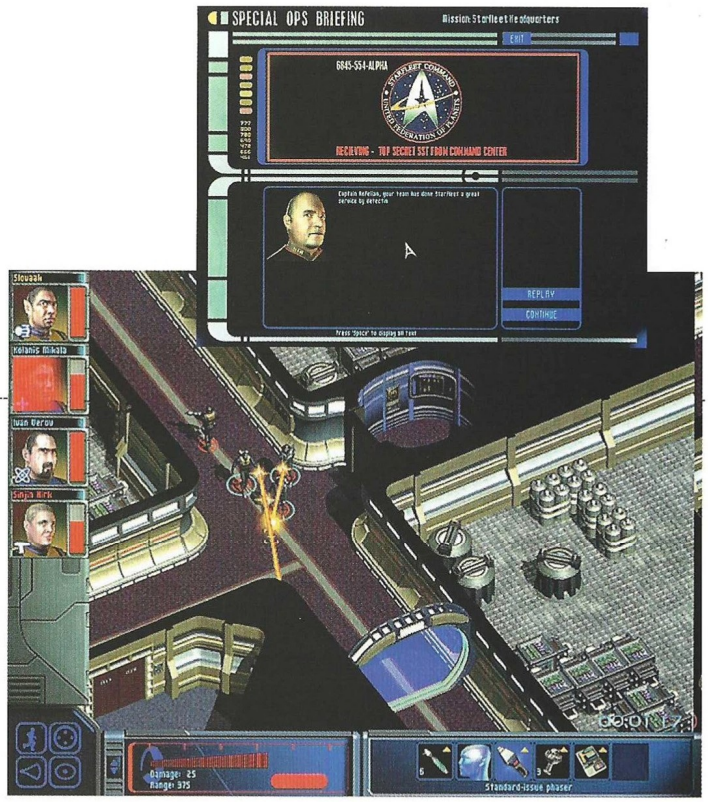
En este caso, a pesar de la falta de originalidad, Outlive consigue una calidad sobresaliente, pues tanto el argumento, como las unidades y, sobre todo, su gran calidad de efectos gráficos y sonido, lo convierten en un programa sólido. Por otra parte, cualquier aficionado a los juegos de estrategia en tiempo real no encontrará nada nuevo en un género tan competitivo como trillado.

Outlive entretiene, tiene todos los requisitos para convertirse en un buen juego para disfrutar y, por ende, conseguir que aquellos que gastan su dinero en buen software se queden satisfechos con la inversión. Sin embargo, adolece de algo que es la esencia perdida en la estrategia a tiempo real de hoy en día: originalidad.

Jose Luis Coto

Star Trek: Away Team
(Activision/Proein)

Estrategia por equipos



7,9

7.995 ptas/ 48,05 e
Requiere: P 266 MHz, 64 MB RAM, aceleradora 3D
Jugadores: 1-5
www.activision.com

La tripulación del Defiant se verá forzada a realizar misiones en los más dispares rincones de la galaxia. Son un equipo de especialistas entrenados en las más diversas artes con un único fin: preservar el orden y la seguridad. Con numerosas influencias, este título se suma a las escasas adaptaciones decentes que se han hecho de Star Trek.

Últimamente asistimos a una generalizada proliferación de juegos basados en el universo de Star Trek. Este juego de estrategia en tiempo real no es el primero, ni será el último, basado en la extensa obra de Gene Rodenberry, pero es notablemente superior a los demás. El sistema de juego nos recuerda a una mezcla entre Jagged Alliance y Comandos, aunque no puede superar la calidad de ninguno de ellos. El juego consigue entretener en base a un guión que incluye numerosos personajes de la serie, entre ellos, el comandante Data, que irá indicándonos de vez en cuando las tareas a realizar y será el encargado del entrenamiento inicial.

Desarrollo de la acción

El programa está basado en un entorno de estrategia en tiempo real. Quiere esto decir que podremos mover todas, algunas o ninguna de nuestras unidades en cualquier momento, mientras que el enemigo hace lo propio con sus unidades. En ciertos momentos de peligro, la pantalla quedará congelada para poder pensar el siguiente movimiento y dar a cada uno de los miembros del equipo las órdenes pertinentes. Este equipo está constituido por cuatro o cinco miembros: el capitán o responsable de la acción, un médico cuya obvia misión es la de cuidar heridos, un oficial de asalto especialista en armamento y un ingeniero u oficial científico, que se encargará de manejar cualquier artefacto extraño que encontremos en nuestras andanzas.

Esto añade al juego un innegable atractivo basado en la inclusión de ciertos elementos de los juegos de rol. Si queremos conseguir el éxito en una misión, tenemos que coordinar todos nuestros esfuerzos y las habilidades específicas de nuestros hombres.

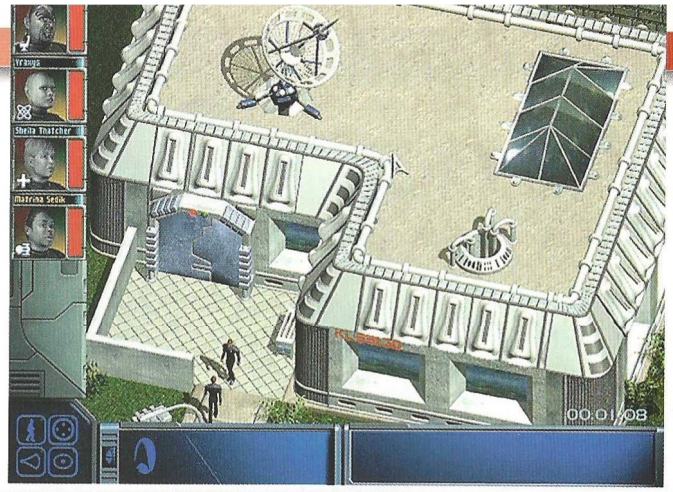
Una vez inmersos en el combate, los efectos especiales y las apariencias de las armas no defraudarán para nada a ningún buen *trekkie*. Todos los detalles están bastante cuidados, si bien la calidad gráfica podría ser un tanto mejorable, al igual que los efectos, mientras que las acciones de nuestros personajes son sencillas, intuitivas y fáciles de dominar.

Las respuestas de nuestros protagonistas cuando son seleccionados, resultan un poco tediosas, pues casi siempre contestan lo mismo, lo cual resulta repetitivo y abstracto, sobre todo cuando tenemos que estar cambiando continuamente de personaje.

¡Activa el teletransporte!

Una vez somos teletransportados a uno de esos confines galácticos, comenzará la aventura. En nuestras pantallas podremos observar claramente el estado de salud de nuestro equipo, así como las armas y el equipamiento que están portando en este momento.

Uno de los puntos negativos del programa es que no existe niebla de batalla, es decir, podemos ver la localización de nuestros enemigos en todo momento y movernos al efecto sin ningún problema. Quizá algunos encuentren una ventaja en esto, pero para quienes estamos acostumbrados a tener un obstáculo más con este elemento en este tipo de juegos, lo vemos como algo que resta emoción al asunto. En cualquier caso, podemos preparar



Con la filosofía de juegos como Jagged Alliance y Commandos, Away Team quiere llegar a los incondicionales de ambos títulos, si bien no alcanza la calidad técnica de ninguno de ellos

sencillas emboscadas y atacar sin que eso repercuta en arriesgarnos en saber qué habrá detrás de cada puerta o al doblar la esquina.

Realmente inteligente

El sistema de inteligencia artificial (IA)es muy bueno: cuando los guardias son alertados por los cadáveres que observan o, sencillamente, el ruido de la lucha, sus movimientos se vuelven más cautos y será más difícil cazarlos.

Pero por otra parte, el problema de ver cómo se mueven sin ningún tipo de reserva, como hemos mencionado anteriormente, empobrece el buen comportamiento de la IA.

No podemos decir que este capítulo de Star Trek sea el juego soñado por los amantes de la estrategia en tiempo real, principalmente porque hay títulos de sobra conocidos de superior manufactura, pero a través de las más de veinte misiones que ofrece y la interesante opción multijugador, podemos llegar a disfrutar de un juego ameno con interesantes opciones que a los fans de la serie les reportará gratas horas de entretenimiento. Muy recomendable. **José Luis Coto**

El sorprendido 7,9

Es lícito comparar este nuevo juego basado en la saga Star Trek con el archiconocido Commandos de Pyro Studios, pues de hecho su mecánica es muy similar, si bien se le pueden entroncar similitudes más claras con otros juegos de estrategia basados en el combate por equipos, como por ejemplo Jagged Alliance. Por desgracia, Away Team sólo comparte con Commandos su filosofía y no su calidad técnica y aunque se configura como uno de los mejores juegos publicados sobre Star Trek (lo cual no es mucho decir, claro) ni sus gráficos ni, en general, su jugabilidad, acaban de resultar redondos.

Sin embargo, una cosa no quita la otra: el programa resulta bastante entretenido de jugar, entre otras cosas porque sus misiones son infinitamente más fáciles que las de Commandos, especialmente las primeras. Por otra parte resulta bastante atractivo disfrutar de este tipo de juego haciendo uso de los personajes y utensilios característicos de Strar Trek, especialmente si eres un *trekkie* recalcitrante. **José Emilio Barbero**

El escéptico 7,5

La cosa va de misiones en plan infiltración con varios personajes de habilidades dispares y tecnología futurista (lásers, equipos *revientaordenadores*, etc.). Lo que más temía era que se requiriese un largo aprendizaje para dominar el juego, pero nada más lejos de la realidad: el control es realmente secillo y enseguida dominas todas las opciones y habilidades.

A la hora de llevar a cabo las misiones, el avanzar con sigilo y la cooperación entre los personajes serán fundamentales, pero también tendrás ocasión de disparar. Los gráficos son más que aceptables, con el aliciente para aficionado a Star Trek de la aparición de klingons, romulanos y demás fauna rara que puebla la serie. ¡Incluso hay seres humanos! Por cierto, que cada pueblo podrá usar sus habilidades especiales (hay un vulcaniano que posee control mental, por ejemplo). El sonido es muy correcto, destacando las voces (eso sí, en inglés). Así pues, aunque no te creas que un actor con pijama y un pegote en la frente es un extraterrestre, dale una oportunidad al Away Team, puede valer la pena. **Mario Gómez**

Settlers IV
(Blue Byte)

Economías de escala

6,9

6.990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 200 MHz, 64 Mb, SVGA con 4 Mb
Jugadores: 1-5
www.friendware.es

Está claro que una serie de juegos de estrategia en tiempo real que llega a su cuarta entrega cuenta con cierto número de aficionados incondicionales. No dudamos que tal sea el caso de Settlers, pero desde luego no es un título apto para cualquier tipo de jugador por sencillas y atractivas que puedan resultar sus premisas.

La serie Settlers se ha caracterizado, entre otras cosas, por primar el desarrollo de un modelo económico saneado y eficiente en nuestra civilización sobre el enfrentamiento armado con otros rivales. Otro de sus elementos más significativos es el uso de unos gráficos más simpáticos que realistas con personajes que, aunque conservan su apariencia humana, parecen salidos de una serie de dibujos al estilo de *Los Pitufos*, donde las figuras desproporcionadas de grandes cabezas son tónica habitual. Esto les da un aspecto bastante inofensivo propio de un producto familiar.

En la práctica, sin embargo, ambos aspectos entran hasta cierto punto en conflicto, porque aunque tenga apariencia de un producto para todos los públicos, la gestión de nuestra colonia se convierte en una ardua tarea que es necesario aprender a planificar muy bien. Esto no está al alcance de cualquiera, aunque el éxito de productos en la línea de Civilization, Caesar, Faraón y Zeus, por ejemplo, deja claro que cuentan con un número de seguidores bastante amplio.

Una mecánica diferente

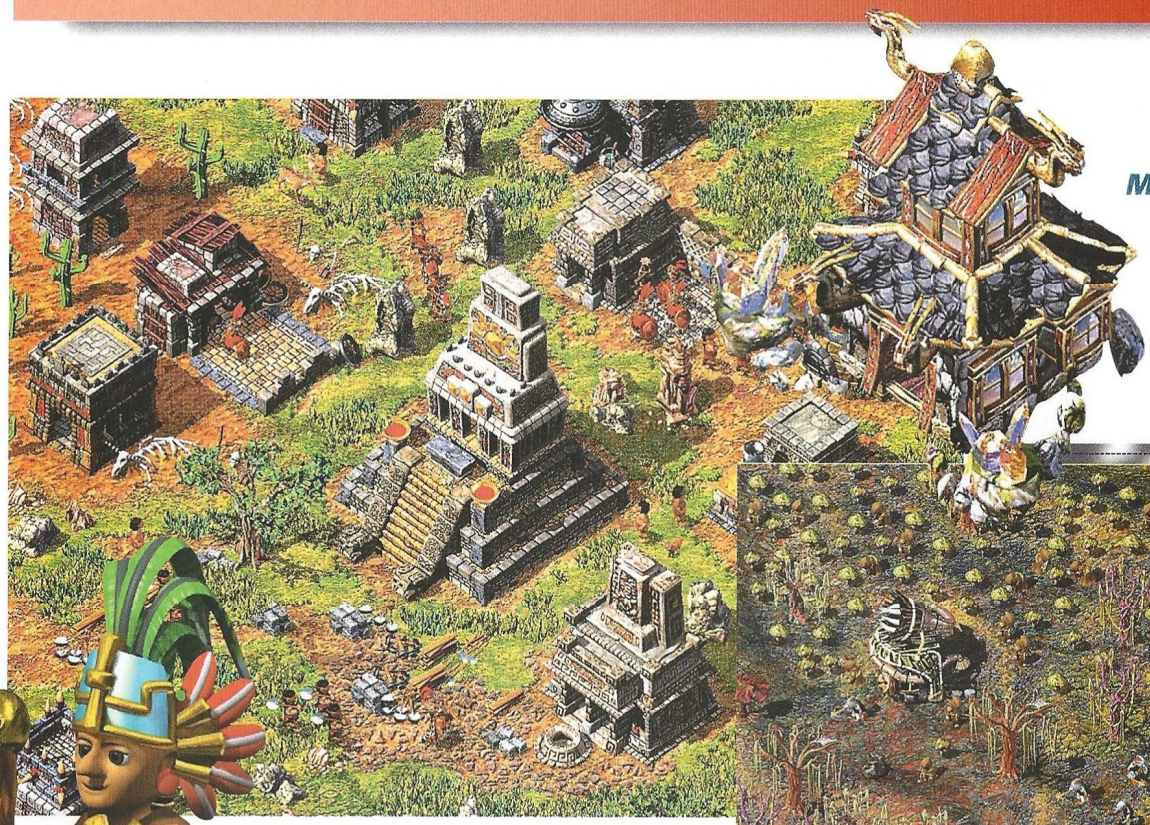
En lugar de seguir la tendencia actual de la mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real, en los que se va reduciendo al mínimo la gestión de recursos a la vez que se potencia el combate táctico, la cuarta entrega de Settlers nos obliga, como las anteriores, a centrar la mayor parte de nuestro tiempo y esfuerzo en el aspecto puramente económico. Eso no significa que se haya olvidado la parte militar ya que, en última instancia, la defensa de la colonia resultará inevitable, pero permite al jugador participar en otro tipo de partidas alternativas en las que no haya que levantar un puño para salir victorioso, sino que encontrará otros objetivos referidos a la exploración, la adquisición de nuevos territorios, la recolección de recursos y similares.

Este tipo de mecánica de juego implica un desarrollo de las partidas mucho más lento del habitual, sin que por ello resulte menos entretenido. Es más, estamos convencidos de que más de uno acabará obsesionándose por conseguir ocupar hasta el último ápice de terreno antes de dar por concluida su misión.

El jugador puede controlar tres tribus distintas: romana, maya y vikinga. Aunque los principios básicos para dirigir a las tres son iguales, cada una de ellas cuenta con sus propias peculiaridades en cuanto a los recursos que utilizan (los mayas prefieren la piedra para sus edificios, mientras que los vikingos se decantan por la madera), el tipo de bebida alcohólica que prefieren (que supone importantes cambios en lo referente a la organización de la cadena de producción) o las unidades militares especiales que pueden crear y las habilidades que cada una de ellas tiene. Además, hay una cuarta facción, la tribu oscura, que se convertirá en nuestro principal antagonista, aunque no podremos controlarla.

En lugar de seleccionar a los colonos y controlarlos directamente, ordenaremos la construcción de un edificio y ellos se encargarán de hacer el resto, incluyendo la signación de las personas necesarias (por ejemplo, un minero si es una mina).

Sólo podremos dar instrucciones directas a las unidades especiales y militares, aunque eso no significa que vayan a cumplirlas de forma literal. Por ejemplo, molestarse en idear tácticas de combate suele convertirse en un empeño inútil, ya que nuestras tropas normalmente se limitan a atacar sin contemplaciones en lugar de organizarse.



Muy en la línea de sus predecesores, Settlers IV aporta, fundamentalmente, mejoras visuales y argumentales que sólo agradecerán sus incondicionales

Los gráficos, como ya hemos comentado, mantienen el aire más o menos simpático de entregas anteriores, pero ahora explotan la potencia de las tarjetas gráficas para conseguir un elevado grado de detalle con una mayor resolución que logra llenar de vida el escenario de juego, tanto por la animación y el bullicio propio de nuestra colonia, como por toda la actividad que se despliega en los entornos naturales de su alrededor.

La inclusión de una nueva opción de zoom permite apreciar perfectamente este aspecto cuando se retrocede hasta un plano general, aunque, si ampliamos demasiado la imagen, se observarán ciertas deficiencias, particularmente en las texturas.

Junto a la campaña principal, que narra el enfrentamiento con la tribu oscura, hay una pequeña campaña de tres misiones disponible para cada una de las tribus jugables y una serie de niveles individuales en diferentes escenarios, con distinto número de oponentes y diversos tipos de partida según el objetivo final (modos conflicto, colonización y económico), con lo que las modalidades de juego individual aseguran muchas horas de entretenimiento.

Las opciones multijugador también son bastante completas, pero dado que el número de mapas es más bien escaso, se echa en falta un editor que permita diseñar nuevos niveles. **David de la Escalera**

El aficionado 6,0

Empieza el juego y el principio no puede ser mejor: unos gráficos preciosistas con mucho colorido, unos personajes con un aspecto cómico muy conseguidos y... ¡Se acabó! Por el aspecto puede parecer un juego de estrategia bélica y es ahí donde Settlers IV engaña: el juego esconde una compleja estructura de estrategia económica y, en último lugar, bélica.

Resulta muy difícil habituarse al manejo de unos pobladores sobre los que no actúas de forma directa (exceptuando a los soldados), así como entender la multitud de edificios que puedes construir y que necesitas para fabricar herramientas y así poder crear, entre otras cosas, más guerreros.

Es una lástima que un juego con una buena base se venga abajo por la escasa jugabilidad. Si a esto le unimos un desarrollo muy lento de la acción, podemos desesperarnos con bastante facilidad e incluso dejar la partida antes de enfrentarnos a los enemigos. Un intento, malogrado por la dificultad, de hacer un juego entretenido con el que engancharnos y conquistar ese bonito mundo. **Óscar Charneco**

El estratega 8,6

Ante nosotros el malvado villano Morbus que, desafiante como nadie ante el Creador, se ha propuesto cambiar la paz y la tranquilidad por el caos, ayudado por las hordas de la tribu oscura. Frente a Morbus, tres tribus lucharán por defender sus dominios y conseguir desbancar al rebelde a lo largo de un buen montón de misiones y de una campaña muy interesante contra la tribu oscura. Esta campaña nos obligará a cooperar con las demás tribus para poder dominar al enemigo, mucho mayor en número y muy poderoso.

El argumento ha cambiado ligeramente en contraposición a las anteriores entregas, consiguiendo un programa mucho más fresco e interesante. Asimismo, las capacidades multimedia se han mejorado sensiblemente y el apartado gráfico es mucho más detallado, ganando bastante el juego en su aspecto visual en comparación con sus antecesores. Algo muy interesante, sobre todo si pensamos que es la cuarta parte de una serie, en la que Bluebyte consigue mantener nuestro interés.. **José Luis Coto**

En primera persona

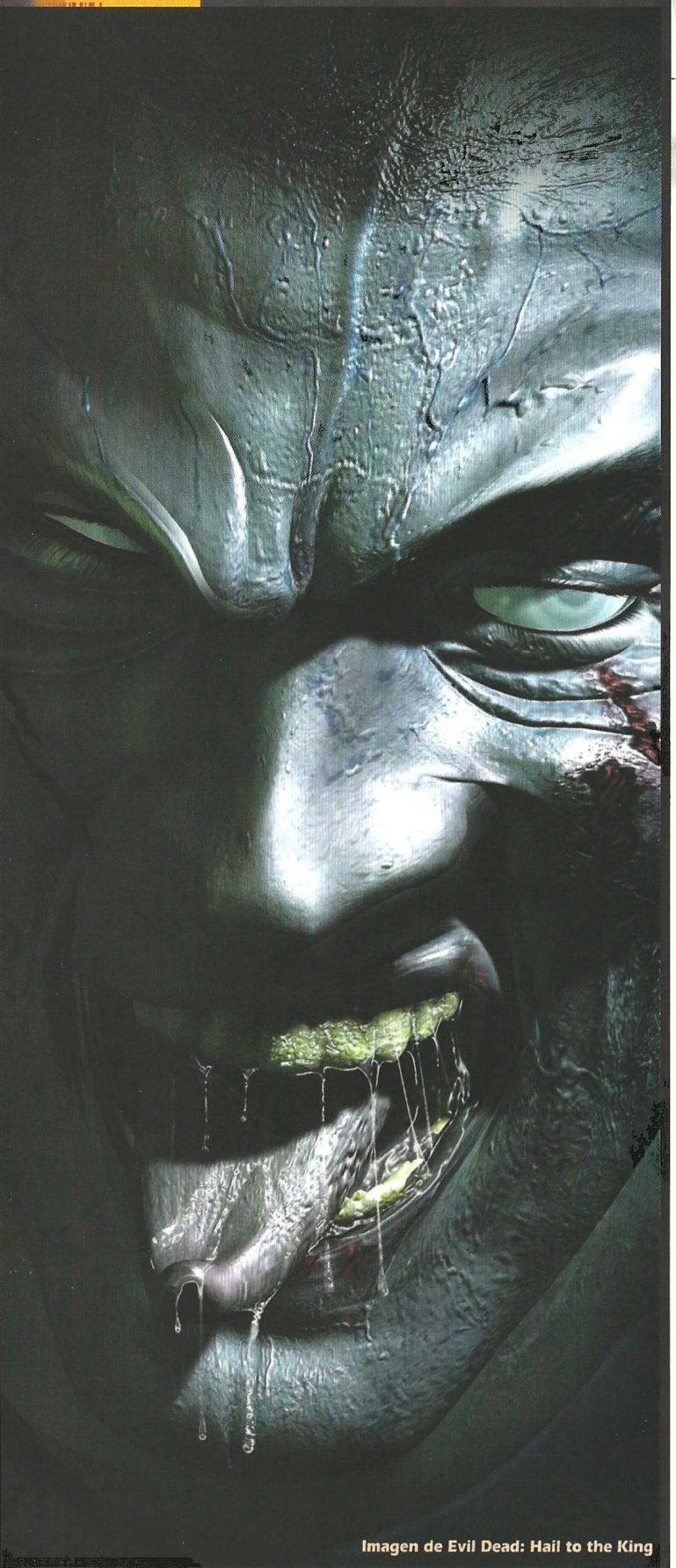


Imagen de Evil Dead: Hail to the King

La cosecha de juegos de acción de este mes es desde luego escasa, algo normal en esta época del año por culpa del E3. El panorama que nos encontramos cada temporada al pasar las Navidades nunca es muy alentador que digamos pero al menos, en esta ocasión, los aficionados a la acción en primera persona no tienen motivos para quejarse.

Este inevitable bache se ha hecho mucho más llevadero gracias, en primer lugar, a ese endiabladamente divertido hijo espiritual de Duke Nukem y Doom que es Serious Sam y, en segundo lugar, a Tribes 2, el cual es, sin duda y a pesar de sus múltiples errores (que se van arreglando con los correspondientes parches), un excelente juego de acción por equipos, con un estilo propio y diferente al de Quake, Unreal, Half-Life y sus sucesivas iteraciones y modificaciones especializadas en explotar el aspecto cooperativo. Ambos títulos dejan a un lado cualquier tipo de consideración narrativa, se olvidan de la historia y se centran en la acción pura y dura, dependiendo en mayor (Tribes) o menor (Serious Sam) medida del elemento multijugador *online* para sacarle todo el partido posible.

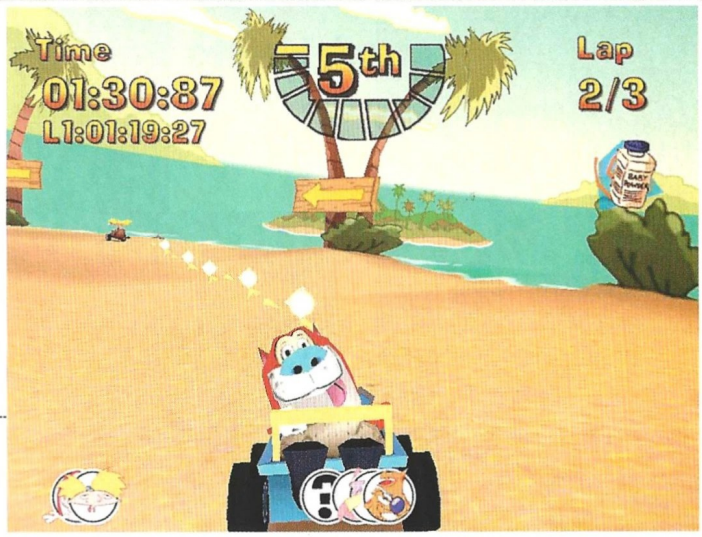
Resulta curioso revisar las listas de ventas americanas y ver que los productos de acción tienden a asomarse por las mismas de forma más bien tímida. Tanto Serious Sam como Tribes 2 han estado entre los 10 más vendidos, pero siguen sin tener nada que hacer frente al dominio de la estrategia y la simulación, como demuestra el éxito arrollador en Estados Unidos de Los Sims o Roller Coaster Tycoon. Y, sin embargo, al buscar algo con lo que poder echar una partida acompañado de otros amigos (o enemigos), el rey indiscutible del juego *online* por encima de cualquier otro género es el de acción. Concretamente, los juegos de acción en primera persona o *shooters*. Y más concretamente todavía, el rey de reyes es Counter-Strike. El número de servidores dedicado a esta extensión gratuita de Half-Life supera con diferencia a cualquier otro título, ya sea comparado con el resto de la camada de acción como con el rol, la estrategia, etc. Por mucho que se hable del éxito de suscriptores de EverQuest o de las excelentes ventas de Diablo II, no tienen más remedio que hincar la rodilla ante el empuje de la acción en primera persona, dentro de la que destaca por derecho propio el juego en equipo, aunque el aspecto económico no parezca acompañar como debiera a este fenómeno (pocos beneficios se pueden sacar cuando el juego más popular es gratuito, así como otras muchas extensiones o *mods* realizadas por comunidades de fanáticos).

Las compañías, sin embargo, no parecen dispuestas a tirar la toalla y se preparan para exprimir ese mercado. Por lo que se ha podido ver este año en el E3, los desarrolladores no van a dejar un momento de respiro a los fans de los *shooter* en primera persona. Por nuestras pantallas van a desfilar las secuelas de Doom, Unreal, Castle Wolfenstein, Soldier of Fortune, No One Lives Forever (cruzaremos los dedos para que a ellas se una cuanto antes Duke Nukem Forever), además del debut en PC de la reputada serie de PlayStation Medal of Honor, y muchos otros que las restricciones de espacio nos impiden mencionar. Todavía faltan bastantes meses para que los veamos, pero, en cualquier caso, aseguran, ya sea en solitario o como parte de un equipo, interminables noches en vela y dolorosos calambres en el dedo del gatillo. Y eso, sin salir estrictamente de los *shooters*, que si empezáramos a hablar de otros juegos de acción, la falta de sueño está más que garantizada.

David de la Escalera

Nicktoons Racing
(Hasbro/Infogrames)

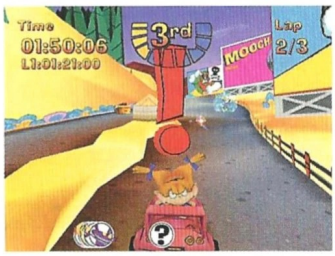
Los niños al poder

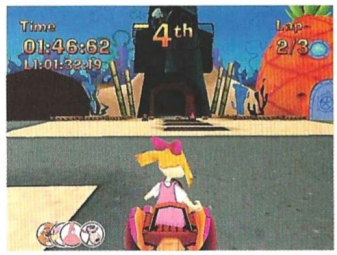


8,0

Los personajes más emblemáticos de un conocido canal de televisión infantil norteamericano son los protagonistas de una loca carrera al más puro estilo Autos Locos. Sorprendentemente, hemos descubierto un juego muy entretenido y atractivo con buen nivel técnico, elementos poco corrientes en productos de estas características.

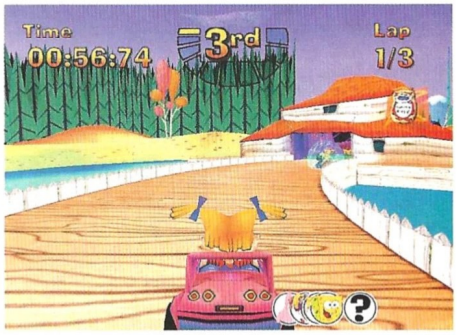
Precio sin determinar
Requiere: P 233 MHz, 32 Mb, SVGA con 4Mb
Jugadores: 1-2
www.infogrames.com





Los juegos de carreras orientados a un público infantil no son muy numerosos, y los de calidad menos. Nicktoons Racing viene a cambiar la tendencia con una propuesta muy divertida protagonizada por los personajes más populares de la cadena Nickelodeon. Este canal televisivo, apenas conocido en nuestro país, causa furor en Estados Unidos gracias a sus series de dibujos animados. Entre ellas destacan *Ren y Stimpy*, *AAHHH! Real Monsters*, *Catdog* y la pandilla *Rugrats*. Todos los personajes animados de estas series han recibido una misteriosa invitación para competir en doce carreras de coches. Es nuestra misión descubrir qué hay detrás de ellas ganando pruebas y consiguiendo el título de Rey de todos los dibujos animados.

En el apartado gráfico el juego es impecable, sobre todo si contamos con aceleración 3D. Los personajes son idénticos a los originales y sus movimientos son muy suaves, al igual que sucede con la manejabilidad de los estrafalarios coches que pilotan. Si por algo destaca este título es por su variedad de juego, que incluye, entre aventuras y sistemas cooperativos, cinco formas diferentes de competir, todas ellas muy divertidas y disponibles para uno o dos jugadores. Las pruebas se desarrollan a lo largo de 16 circuitos muy diferentes entre sí, todos ellos repletos de detalles, *power-ups*, trampas, atajos y *bonus*. Su cuidado diseño y su gran variedad en trazados y entornos aseguran carreras enormemente disputadas. La dificultad del juego es moderada, algo lógico si tenemos en cuenta el público al que va dirigido, a partir de seis años.



Con este Nicktoons Racing Hasbro ha conseguido un juego de carreras con tintes de aventura muy cuidado estéticamente. Un título divertido, vistoso y entretenido para los más pequeños del que también pueden disfrutar usuarios ya mayorcitos.

Mónica Revilla

Encandilado 7,5

La sombra del Super Mario Kart sigue siendo muy, muy alargada. A pesar de los años que han pasado desde la aparición del mismo, cualquier juego de karts es, desde entonces, una variante del clásico de Miyamoto. Nicktoons Racing no rompe la norma. El apartado gráfico del juego es mejorable, los escenarios son muy amplios y con una perspectiva que nos permite seguir con gran claridad la acción, contando además con un diseño bastante imaginativo, pero la falta de detalles se hace patente en todos los circuitos. La mecánica de las carreras sigue el modelo de Super Mario Kart, con diversos objetos que nos ayudarán en el camino hacia la victoria. Una novedad interesante son unas esferas luminosas que encontrarás en abundancia por las pistas, cada una de las cuales nos concederá un pequeño "turbo", que podremos usar poco a poco o bien muy seguidos para lograr una gran aceleración. El juego es rápido y de gran ritmo, consiguiendo enganchar rápidamente. Entre los objetos, destacar el "salto dimensional", que te puede llevar a la cabeza de la carrera...o dejarte muy rezagado. Un juego más que aceptable cuya única pega es no admitir más de dos jugadores. **Mario Gómez**

El consolero 7,0

Otro título más que sigue la moda de los juegos de carreras graciosillas que destacan más por las cosas malas que por las buenas. Para empezar, los gráficos, aunque simples y bien diseñados, están demasiados pixelados (se ven puntos gruesos) y pierden vistosidad. Por suerte este defecto se compensa con los sonidos, muy bien escogidos para meternos en las carreras protagonizadas por esta pandilla de gamberros sacada de las múltiples series de dibujos animados de la cadena Nickelodeon, cuyas producciones se han podido ver en España a través de la televisión pública (Rugrats) y que aún hoy se pueden seguir en algunos canales infantiles de plataformas como Canal Satélite y Vía Digital.

El desarrollo del juego es el previsible: carreras muy poco realistas en circuitos llenos de atajos y *powerups*, ideales para reírse un montón si compiten dos jugadores, que es el máximo que admite el juego. Nicktoons Racing es algo peor que sus contrapartidas consoleras (Autos Locos o Star Wars Super Bombad Racing), pero parte con la ventaja de tener poca competencia en el mundo del PC. **Javier Sevilla**

Evil Dead: Hail to the King

(Heavy Iron/Proein)

A este rey no hay quien le salve

3,0

7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: P 200 MHz, 32 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
www.evildeadgame.com

Bruce Campbell no tiene suerte: de protagonizar películas que no le merecen ha pasado a participar en un videojuego que tampoco está a la altura de su personaje más emblemático. Evil Dead: Hail to the King se presenta como la cuarta entrega nunca rodada de la saga cinematográfica creada por Sam Raimi, pero se queda en un refrito de ideas conocidas y mal aprovechadas.

Quizás no seas un aficionado al cine fantástico de serie B o nunca hayas tenido la suerte de sentarte en la oscuridad de una sala cinematográfica para disfrutar con las aventuras de Ash, el héroe caricaturesco por excelencia, a lo largo de los tres capítulos de la saga cinematográfica Evil Dead (ver recuadro). Sí es así, el hecho de que Evil Dead: Hail to the King no pase de ser un triste clon de Resident Evil no revestirá mayor importancia. En caso contrario, lamentarás la oportunidad de oro que Heavy Iron ha perdido para hacer un juego divertido, rápido, feroz, emocionante e irreverente.

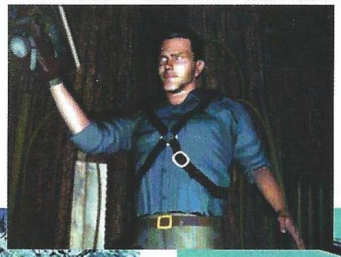
Licencias hay muchas, pero pocas con el potencial que ofrece la saga Evil Dead (sin ir más lejos, 3D Realms se ahorró los derechos de la licencia al rebautizar a Ash como Duke Nukem y trasladarlo a un entorno futurista). Las desventuras de Ash podrían haber dado lugar a un gran título de acción o aventura, humorístico, terrorífico o una mezcla de ambos. Y, en cualquier caso, dada la naturaleza del material original, era una puerta abierta a la creatividad de los desarrolladores. La saga Evil Dead es original, atrevida, salvaje, imaginativa, terrorífica y divertida a partes iguales. Ninguno de esos rasgos están presentes en Hail to the King.

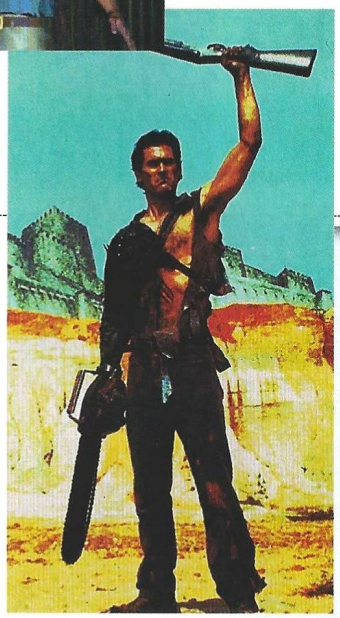
Argumentalmente, el juego se presenta como una continuación del último capítulo de la saga, *Army of Darkness* (El Ejército de las Tinieblas). Ash continúa trabajando en unos grandes almacenes y vive una existencia tranquila, excepto por las pesadillas que oscurecen sus sueños. Su esposa le convence de que la mejor manera de librarse de ellas es regresar a la cabaña donde encontró el Necronomicon Ex Mortis (el Libro de los Muertos) y enfrentarse a sus miedos.

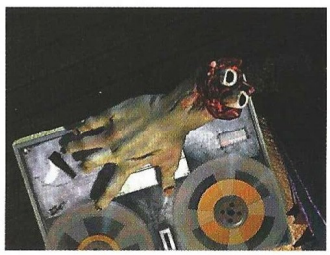
Una idea bastante estúpida teniendo en cuenta todo lo que el pobre Ash había pasado anteriormente, pero el personaje nunca se ha distinguido por su inteligencia y allí se presenta. A los cinco minutos, la mano endemoniada de Ash ha vuelto a abrir las puertas del infierno, su esposa ha desaparecido y a él no le queda más remedio que encontrar las páginas pérdidas del Libro de los Muertos conseguir que todo vuelva a su sitio. Ese será el objetivo que el jugador ha de perseguir a lo largo de todo el desarrollo.

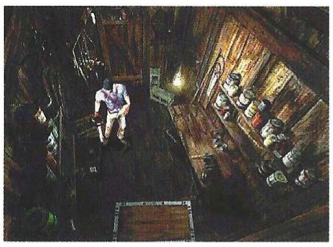
La mecánica resultará familiar para cualquiera que haya jugado a Resident Evil o títulos similares: fondos prerenderizados 2D sobre los que se mueven personajes poligonales, un inventario calcado al del influyente juego de zombies y una jugabilidad cortada por el mismo patrón, pero peor resuelta. Ash anda, corre dispara, golpea y apuñala demonios diversos (no demasiado) a lo largo de una aventura que es una conversión exacta de su precedente en Dreamcast, con la absurda excepción de la ausencia de un soporte para *gamepad*. La limitada resolución gráfica de Evil Dead (640x480) empobrece notablemente el aspecto visual. El diseño y las animaciones de los personajes no hacen nada por levantar el listón y la jugabilidad no va más allá de apuñalar o disparar a las mismas criaturas una y otra vez y solucionar puzzles de escaso interés.

A pesar de lo ajustado del aspecto visual y la falta de originalidad en sus esquemas, el mayor problema que presenta Evil Dead es lo repetitivo de su desarrollo. Los monstruos, poco variados, reaparecen una y otra vez sin razón aparente. Su constante y rutinario acoso termina por exasperar









al más voluntariosos de los héroes, mientras que el propio combate cae rápidamente en el aburrimiento debido a lo limitado de su planteamiento.

Ash lleva su famosa motosierra atada al extremo de un brazo, mientras que con la otra mano puede elegir entre cierto número de armas. Pero la mecánica de los enfrentamientos no va más allá de asestar golpes con uno y otro hasta que el enemigo desaparece repentinamente, para volver a hacer acto de presencia al cabo de unos segundos. Y así sucesivamente.

Sin duda, lo más destacable del juego es la participación de Bruce Campbell poniendo la voz al mejor personaje de su carrera y las secuencias cinemáticas que, en cierta medida, consiguen capturar el espíritu de las películas. El resto, una decepción por parte de un juego al que muchos esperábamos con verdaderas ganas de disfrutarlo. **Alfredo Biurrun**

Bruce Campbell, The Man

El personaje de Ash ha marcado la carrera de Campbell y, a pesar del tremendo talento cómico que el actor ha demostrado en la serie Evil Dead y en otras intervenciones, cada vez resulta más improbable que escape al *ghetto* de la serie B.

La serie Evil Dead (Posesión Infernal) se inició en 1982 con una pequeña película gore que sorprendió a todo el mundo por lo explícito de sus imágenes, la imaginación de sus autores a la hora de aprovechar un presupuesto casi inexistente y un entonces novedoso tono narrativo a medio camino entre el horror y la caricatura. Evil Dead II: Dead by Dawn (Terroríficamente Muertos, 1987) es, para muchos, el mejor capítulo de la saga y donde sus más directos responsables (el director y guionista Sam Raimi y Campbell) dieron lo mejor de sí mismos. Los elementos humorísticos y gore aumentaron hasta el paroxismo en un película brillantemente narrada que convirtió a su protagonista en todo un icono cultural de la serie B. Por último, Army of Darkness (El Ejército de las Tinieblas, 1993) mantenía el mismo pulso narrativo durante buena parte del metraje para acabar flojeando bastante durante la última media hora.

Desde entonces, Sam Raimi ha continuado una carrera irregular cuyos aciertos le han permitido dar el salto a la primera división de la industria. Ahora se encuentra al frente de la que debería ser la mejor adaptación de un super héroe a la pantalla grande (Spider-Man, a estrenar en 2002) y continúa reservando pequeños papeles para su amigo Campbell. Éste ha sabido convertirse en toda una estrella de la serie B y en uno de los actores más queridos por sus fans gracias a la excelente relación que siempre ha mantenido con ellos.

Otro fan de Evil Dead 2,0

Este es el típico caso de un juego diseñado originalmente para consola y que es adaptado a PC de forma precipitada. Resident Evil 3, al menos, incluía algún o que otro extra. En cambio, Evil Dead sólo destaca por sus limitaciones: no hay control de la vista mediante el ratón, no se puede utilizar un *pad*, el sistema de salvar la partida es arcaico, no se puede cambiar la resolución y, para colmo, el desplazamiento dentro del menú de inventario utiliza las teclas de cursor en vez de las teclas de movimiento del personaje, obligando al jugador a cambiar entre unas y otras continuamente. Ni siquiera el concepto de juego en sí se salva, ya que se conforma con imitar descaradamente a la serie de Resident Evil, incluyendo los baúles mágicos de almacenamiento de objetos, las cámaras prefijadas y el obsoleto sistema de movimiento en dos ejes. Los aburridos combates que hay que librar en las zonas con monstruos de reaparición casi infinita ponen el último clavo en el ataúd de este título. De hecho, lo único aprovechable es la voz original de Bruce Campbell y el trailer del lanzamiento de la película Evil Dead 2 para DVD, algo en lo que sí merece la pena gastarse el dinero. **Gabriel Pérez-Ayala**

La optimista 6,8

Muchos seguidores de las películas en las que se basa este título esperaban ansiosos este juego. Sin embargo, más de uno no verá colmadas todas sus expectativas en la versión PC, aunque la verdad es que tiene bastantes puntos a su favor.

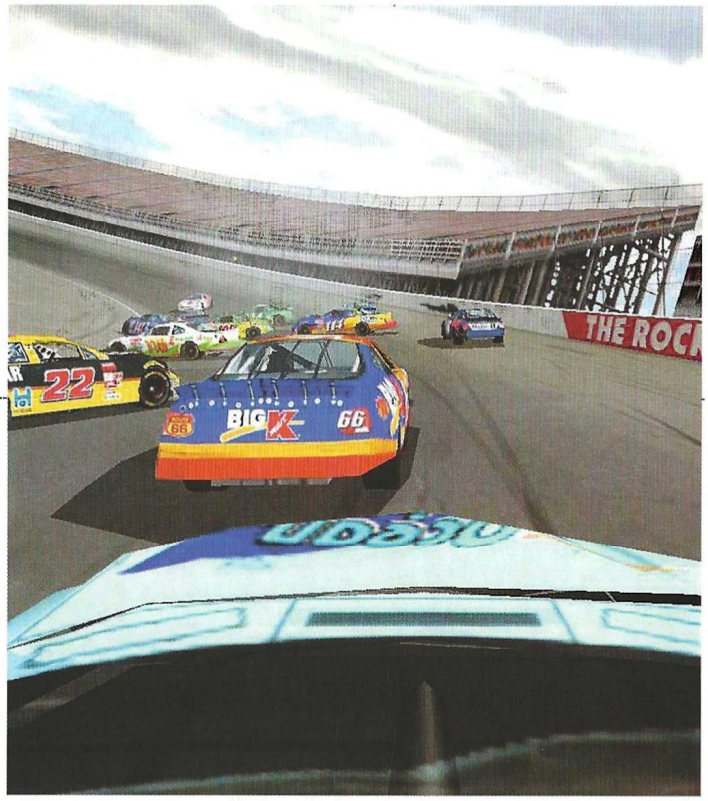
El horror, el suspense, los misterios, las aventuras y también humor, vuelven en este juego en el que nos pondremos en al piel de Ashley J. Williams, Ash, ocho años después del final de El Ejército de las tinieblas. Las pesadillas nos llevan a buscar el libro de los muertos, el Necronomicon, en compañía de Jenny, para salvar al mundo de un terrible fin.

Los ambientes están muy relacionados con la película, como la cabaña donde empieza el juego. Los escenarios y los efectos están muy logrados. No podemos decir lo mismo de los personajes, demasiado cuadriculados y robóticos. La historia y la aventura equilibran el juego, que enganchará a propios y ajenos si es que les gusta este género con un punto gore muy desarrollado. Por último no bajéis el volumen, porque aunque no está traducido, los efectos son importantes para saber que el peligro acecha. **Esperanza Navas**

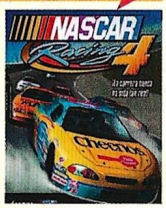
NASCAR RACING 4

(Papyrus/Havas Interactive)

El último grito en velocidad



9,0



4.995 ptas/ 30,02 €
Requiere: PII 266, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1-43
www.sierra.com

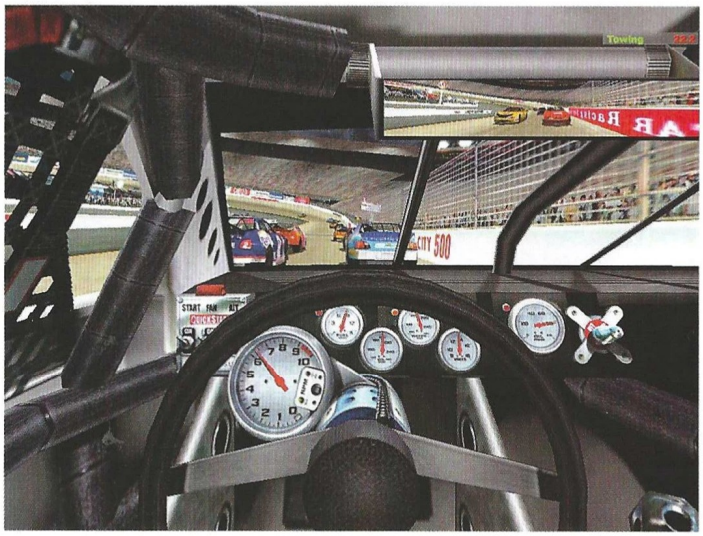
En la caja de este juego hay una frase que reza "¡La carrera nunca ha sido tan real!". No exagera: Nascar Racing 4 es la última obra maestra de Papyrus Racing Games, auténticos expertos en creación de simuladores de coches. Lo que han hecho aquí es tomar la física de movimiento de su Grand Prix Legends, que era casi perfecta, y adaptarla a los coches de Nascar.

Por si acaso el lector se lo está preguntando, aclararemos que las carreras Nascar son una prueba automovilística muy popular en Estados Unidos que se celebran en circuitos cerrados. Es un deporte muy emocionante donde a menudo se producen violentos accidentes y en el que los pilotos están sometidos a fuerzas de gravedad tremendas.

Lógicamente, al igual que les ocurre a los títulos de baseball o de fútbol americano, el atractivo inicial de un simulador de Nascar es bastante reducido para la inmensa mayoría de los consumidores de juegos españoles. También contribuye decisivamente a alejar a este título del público general el hecho de que Nascar Racing 4 es un simulador exigente hasta la médula: el más mínimo error puede sacar a un coche de la pista dando trompos y, si el jugador se ve involucrado en un accidente serio, las posibilidades de victoria se esfuman automáticamente.

Demostración de fuerza

Teniendo en cuenta que una carrera Nascar suele ser bastante larga, la experiencia puede ser terriblemente frustrante. Un opción para dar marcha atrás en el tiempo hasta antes del accidente habría sido muy agradecida (aunque tramposa e irreal). En descargo de la física de conducción hay que decir que, aunque difícil, depara grandes satisfacciones al jugador perseverante. Llegar a dominarla constituye un estimulante desafío que se prolonga durante horas y horas de juego. Con un volante Force Feedback entre las manos, Nascar Racing 4 es lo más parecido a meterse dentro de un coche que se puede experimentar delante de un PC. De hecho, las propias instrucciones recomiendan hacerse con un volante para disfrutar a tope del juego, y es que es verdad: con las teclas no se llega a ninguna parte.



Una de los mayores aciertos de Nascar Racing 4 son sus extraordinarias opciones de configuración. Todos los parámetros del juego son configurables: la duración de la carrera, el número de competidores controlados por ordenador y su nivel de habilidad, las condiciones climatológicas, la aplicación de las reglas... A esto se suman las extensas opciones de garaje, que permiten ajustar hasta el último detalle del coche, incluyendo el trabajo de pintura.

Conscientes de lo apabullantes que son los menús, Papyrus ha tenido la deferencia de incluir unos globos de ayuda que explican el efecto que tiene la modificación de cualquier variable, así que ejercer de mecánico es relativamente sencillo. De hecho, si no se optimiza el rendimiento coche, difícilmente se puede competir contra los expertos rivales computerizados, aun en el nivel de habilidad más bajo.

A propósito de los rivales controlados por la máquina, son el punto débil del juego. Actúan de forma demasiado mecánica y no es raro que embistan al jugador por detrás si va demasiado lento, o que se lancen de cabeza hacia un accidente múltiple sin intentar evitar la colisión. Por fortuna, la modalidad multijugador suple esta carencia. Basta con registrarse una vez en WON.net y ya no hace falta salir del juego para acceder al *lobby* o sala principal en busca de partidas. La serie de juegos Nascar de Papyrus tiene un entusiasta seguimiento en Estados Unidos y es fácil encontrar abundantes jugadores *online* con los que competir.

Otra de las virtudes de este título es su sobresaliente apartado técnico. Es capaz de poner hasta 43 vehículos a la vez en la

Las colisiones múltiples son habituales en las carreras de Nascar, más aún en el juego, donde los pilotos controlados por el ordenador parecen tener poco apego por sus vehículos

pantalla y calcula decenas de variables que influyen en el movimiento de cada uno. Cuando se produce un accidente, los coches salen despedidos en trayectorias matemáticamente perfectas. Consultar la repetición de los lances de la carrera ofrece imágenes de gran belleza. La recreación de daños muestra los resultados de los golpes en la carrocería con gran precisión, mientras que los efectos de humo y las marcas de los neumáticos sobre la pista, junto con los espectaculares ángulos de cámara, hacen dudar de si se está ante un juego o una retransmisión televisiva. No hay que olvidar que los coches están modelados con gran atención al detalle, incluso en la vista interior de cabina, y la sensación de velocidad no se resiente pese a la gran cantidad de ellos que se acumulan en la pantalla.

En conclusión y a pesar de que pueda ir dirigido a un público muy reducido, Nascar Racing 4 es un extraordinario trabajo de programación y, al fin y al cabo, es un juego de carreras de coches, un género muy popular. La gente de Havas ha sido muy valiente al editarlo en nuestro país, demostrando que apuesta más por la calidad que por la comercialidad. Esperemos que los jugadores sepan corresponderles y se atrevan a hincarle el diente a este difícil simulador. **Gabriel Pérez-Ayala**

El escéptico 7,0

Éste es un juego que debe tener mucho éxito, porque si no no se explica que saquen nuevas ediciones en España cada año. Pero si tiene éxito es algo digno de estudiar por los sociólogos, porque en España esto del campeonato Nascar no es que no interese, es que si no fuera por Tom Cruise y sus *Días de Trueno* ni sabríamos que existe.

El caso es que este campeonato que tiene loquitos a los norteamericanos es algo de lo más antipático para hacer un juego porque, ¿qué gracia tiene conducir en un circuito de forma ovalada?. La parte interesante del juego aparece cuando nos damos cuenta de la importancia de los reglajes (la carrera casi se corre más en los entrenamientos que en la propia competición, interesante para los fanáticos de los juegos de coches más realistas que la realidad, claro, porque el usuario más de andar por casa se hartará rápido de ángulos de ruedas, cintas aislantes en el radiador y demás sutilezas. La única gracia: la estrategia de boxes combinada con la extraña forma de puntuar de este campeonato. **Javier Sevilla**

El aficionado 3,2

Como su propio nombre indica, Nascar Racing 4 reproduce la curiosa fórmula de carreras, que tanto gusta a los americanos, de dar vueltas y vueltas a un óvalo. Resulta bastante curioso que ningún otro país haya adoptado este sistema, lo que creo que dice bastante respecto al interés que despiertan estas carreras en el resto del mundo. Pero centrémonos en el juego.

Para empezar y, sobre todo, si no tienes experiencia en conducir en este tipo de circuitos, te resultará algo complicado llegar a las curvas y no estrellarte con el muro. Pero una vez que le cojas el truco a este aspecto, lo demás es bastante similar a cualquier juego de coches. La única diferencia es que aquí das vueltas y más vueltas en redondo, cosa que resulta bastante aburrida después de un rato. El juego en sí no está mal: buenos gráficos, bastantes opciones a la hora de configurar los coches y realismo más que aceptable en el modo de conducción. Pero, de nuevo, aquí lo que prima es la diversión, un elemento totalmente ausente en Nascar Racing 4. **Ignacio Docampo**

Más deporte, por favor

No sé si seré yo el único que tiene la sensación de que salen al mercado pocos juegos deportivos para PC. De hecho, hay meses que no sale ninguno y eso es, simplemente, extraño en un país que llena estadios de fútbol y canchas de baloncesto o balonmano todos los fines de semana. El resto de plataformas reciben cada año muchos más títulos, mientras que los que jugamos con nuestro ordenador, nos tenemos que conformar con los clásicos por los que compañías como Electronic Arts siguen apostando.

Si echo la vista atrás, sólo recuerdo un juego de baloncesto en todo lo que llevamos de año. Y eso que salió con retraso porque si no, los aficionados a este tipo de juegos tendrían que tirar de versiones del 2000 o incluso del 99.

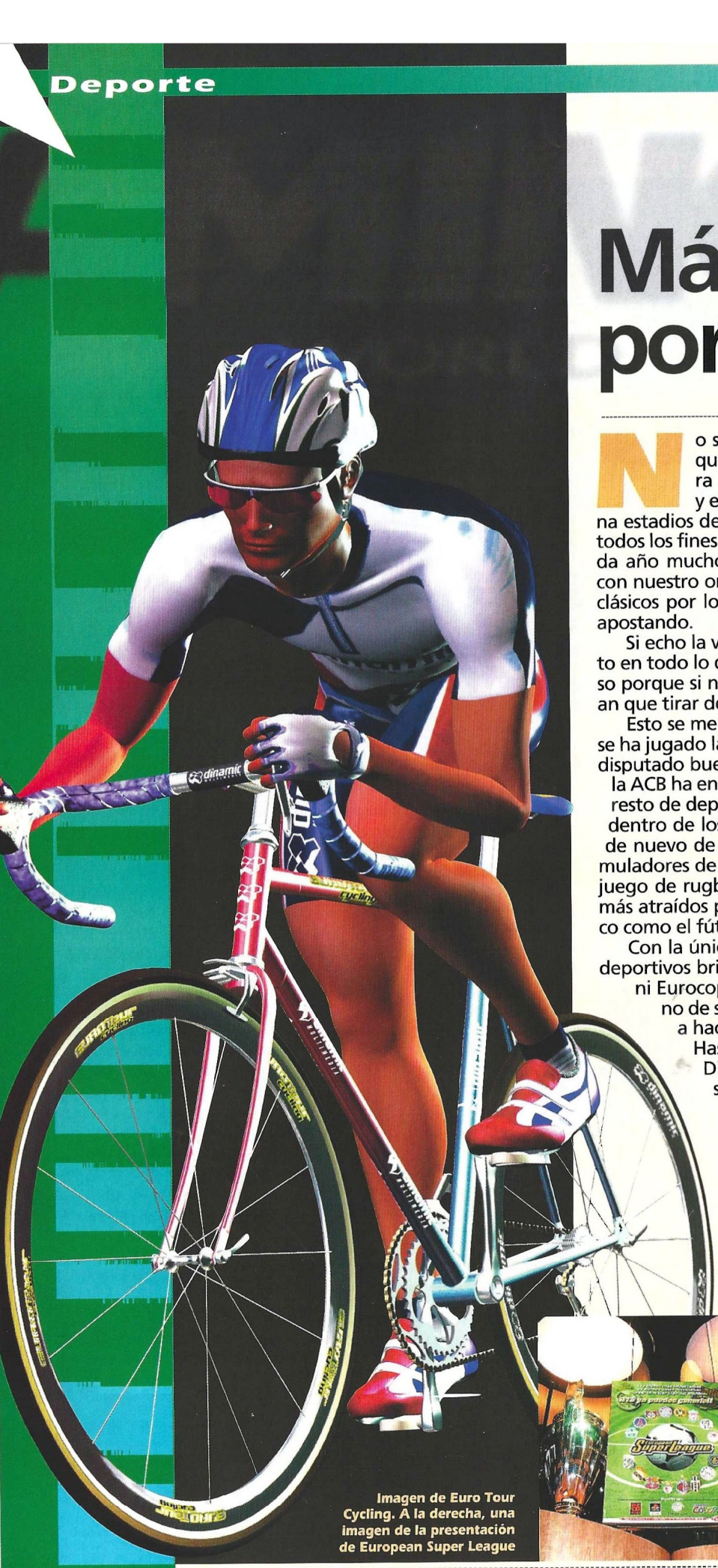
Esto se me hace mucho más extraño en un mes en el que se ha jugado la final de la Champions League, en el que se ha disputado buena parte de los *playoffs* de la NBA y en el que la ACB ha entrado en sus momentos más emocionantes. Del resto de deportes no hablo porque simplemente no entran dentro de los planes ni de clas ompañías (con la excepción de nuevo de EA, que nos deleita todos los años con sus simuladores de hockey y fútbol americano, o incluso el genial juego de rugby) e incluso usuarios, que lógicamente se ven más atraídos por deportes más atractivos para el gran público como el fútbol o el baloncesto.

Con la única excepción del golf, las novedades en juegos deportivos brillan por su ausencia. Este año no hay Mundial ni Eurocopa, por lo que tendremos que "sufrir" un verano de sequía futbolística que a más de a uno se nos va a hacer muy cuesta arriba.

Hasta que salga la nueva versión del PC Fútbol de Dinamic, si llega, habrá que resignarse y "quitarse el mono" con juegos más flojos para los aficionados a la simulación deportiva realista como el que analizamos en este número o con clásicos imperecederos.

En cuanto al baloncesto, el panorama es aún más desolador si cabe. Ni un solo juego que no sea NBA Live de EA. Nada de nada. Ningún juego sobre las finales de la NCAA americana, o la ACB, ni siquiera de la flamante Euroliga. Una verdadera pena.

Una de dos. O el resto de compañías se han rendido ante el poder y la calidad de los juegos de EA o el sector no es rentable, cosa que, en mi modesta opinión, dudo. Las consolas son buenas plataformas para este tipo de juegos, pero no se deben olvidar del resto de humanos que hemos decidido hacer de nuestro PC nuestra principal máquina de jugar. **Gustavo Higueruela**



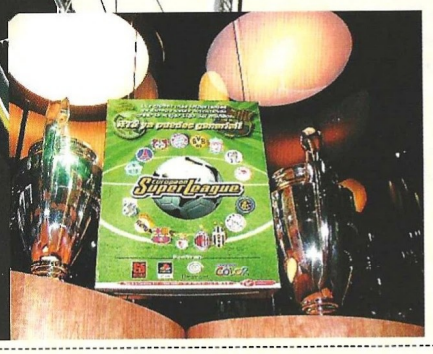
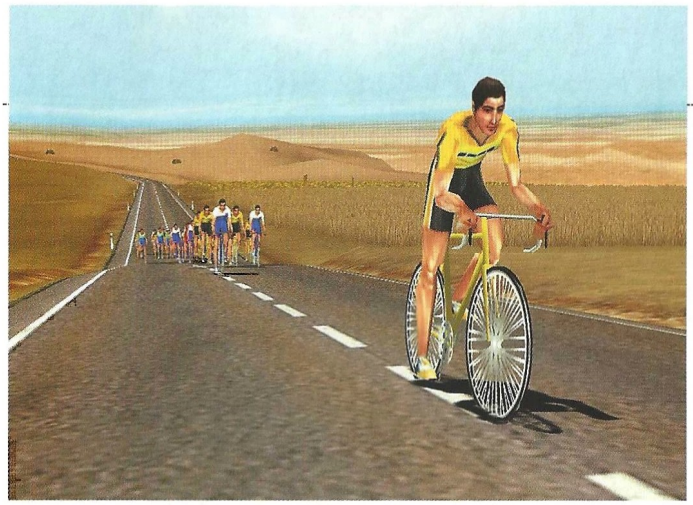


Imagen de Euro Tour Cycling. A la derecha, una imagen de la presentación de European Super League

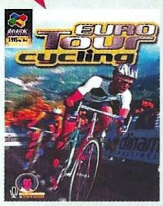
Euro Tour Cycling
(Dinamic)

Una pájara la tiene cualquiera



Hay pocos precedentes sobre juegos de ciclismo para PC. Ahora nos llega otro intento, que se queda en los primeros repechos en un quiero y no puedo, a pesar de las buenas intenciones del equipo de Dinamic por resucitar en PC un deporte atractivo, a pesar de tratarse de un espectáculo exclusivamente veraniego.

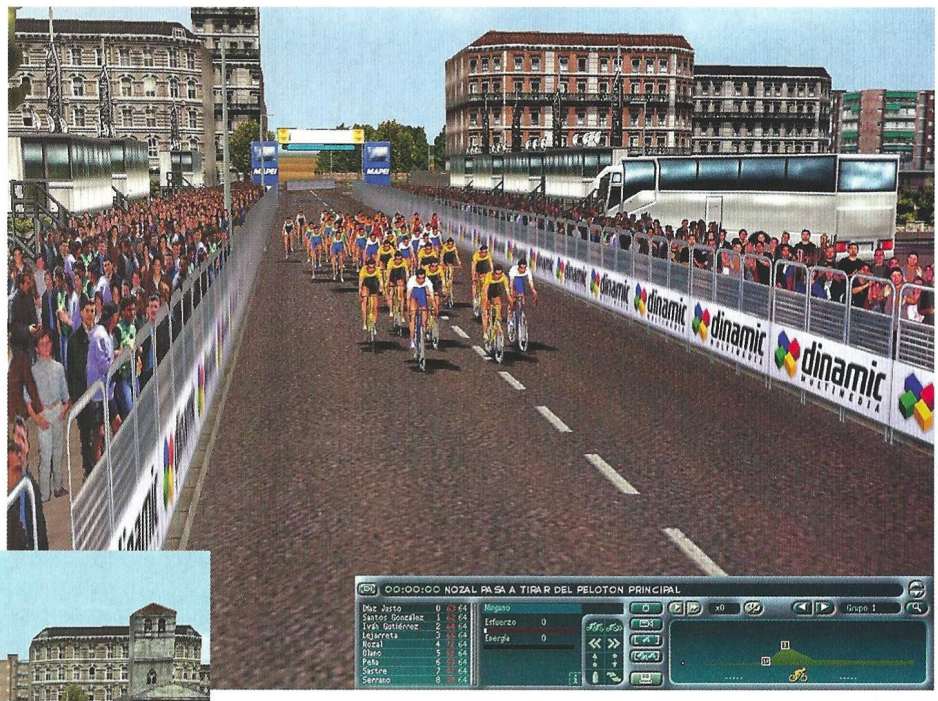
4,5



3.995 ptas/ 24,01 e
Requiere: Pentium 200 MMX, 32MB RAM, aceleradora 3D 8Mb
Jugadores: 1
www.dinamic.com

El mundo del ciclismo es un tema que no ha tenido muchas conversiones en el género de los videojuegos deportivos. De hecho, si no recordamos mal, sólo aquel Perico Delgado de hace muchos años es el único simulador del deporte del pedal con el que los aficionados pudieron disfrutar en sus ordenadores. Y desde luego, si se puede considerar al legendario Paper Boy como un simulador de bicicletas... Bromas aparte, ahora nos llega este Euro Tour Cycling, realizado por la compañía española Dinamic, y que pretende captar la atención de todos aquellos que disfrutaron con las hazañas de Perico Delgado o Miguel Indurain.

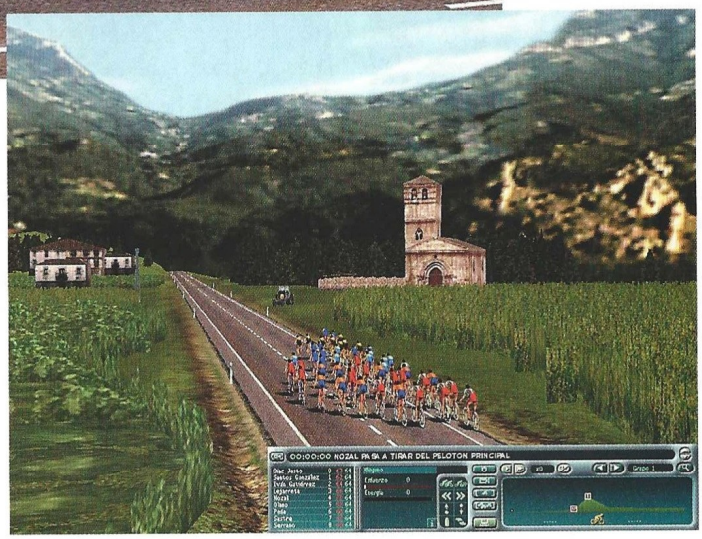
La primera advertencia sobre este programa es que aquel que quiera jugar-

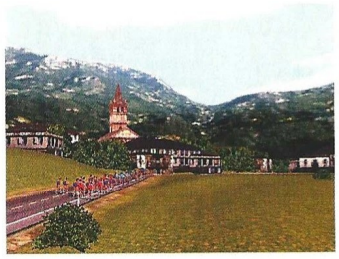


lo, tendrá que armarse de paciencia, porque como se anuncia en la caja del juego, simula en tiempo real todo el mundo del ciclismo. Y ¿qué significa esto? Pues significa tener que ver segundo a segundo una etapa que dura 3 horas, tomando todas las decisiones que afectan al equipo ciclista que escojamos, y todo a una velocidad de tortuga que tira de espaldas.

La verdad es que es complicado hacer un simulador de ciclismo sin caer en algún momento en el aburrimiento, pues al fin y al cabo, si te decantas por el colmo del realismo, hay que ceñirse a la duración real de las etapas. Pero en nuestra opinión, Dinamic se "ha pasado dos pueblos" y el juego se hace eterno cuando pretendes seguir las etapas, y "para más INRI", es imposible simular cada una como, por ejemplo, un partido en el PC

Las biografías, la trayectoria y el palmarés de todos y cada uno de los corredores del pelotón internacional están presentes en la base de datos





Fútbol, donde puedes elegir ver el partido o simplemente conocer el resultado. Aquí hay que ver segundo a segundo todo lo que pasa, y por tanto, aguantar textualmente horas y horas delante de tu ordenador viendo las evoluciones de un grupo de ciclistas pedaleando de una forma poco fluida, incluso en un equipo potente.

Por supuesto, hablamos del simulador, que al fin y al cabo, es el juego, porque como ya nos tiene Dinamic acostumbrados en sus juegos deportivos, se incluye una completa base de datos del mundo ciclista que complementa al juego en sí. Al final, lo mejor del juego es precisamente eso, la base de datos, muy completa y documentada, y en la que sólo se echa de menos las fotos de los distintos corredores y los entrenadores de los equipos. Cualquier detalle, desde las biografías, la trayectoria y el palmarés de todos y cada uno de los corredores del pelotón internacional está presente en esta base de datos. Un lujo para aquellos que disfruten con los datos y las curiosidades.

Todos los equipos y sus estrellas

Básicamente, el desarrollo del juego sigue fielmente el del conocido PC Fútbol, aunque siempre amoldándose al deporte del pedal. Podemos elegir un equipo ciclista de entre todos los que cuentan en el panorama ciclista internacional, y a partir de ahí, nos convertimos en el Manager General del conjunto. Tenemos que tomar todas las decisiones posibles que afectarán al devenir de la temporada, como los gastos en desplazamientos, los sueldos de los corredores o las carreras que queremos disputar durante el año ciclista.

Se echa de menos la posibilidad multijugador, ya que sólo puede participar una persona, y eso resta mucho interés al programa. Los juegos deportivos de Dinamic se habían caracterizado hasta la fecha por dejar jugar a varios usuarios a la vez, lo que fomentaba en mucho su jugabilidad. En este caso, es complicado conjugar varios usuarios en una misma partida, pero se podía haber buscado la manera de haberlos hecho, por ejemplo, incluyendo un modo de juego multijugador. Pero no se ha hecho y eso lastra el resultado final.

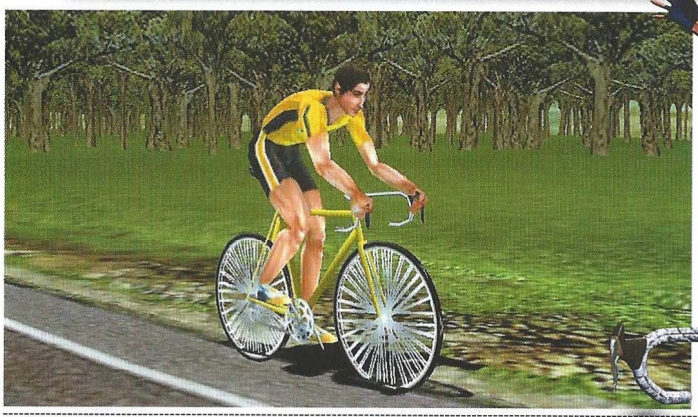
El juego dispone de licencias oficiales, por lo que podremos dirigir a corredores como Olano, Beloki, o cualquiera de las estrellas del ciclismo. Por supuesto, los equipos son los reales, y su potencial el mismo que en la realidad.

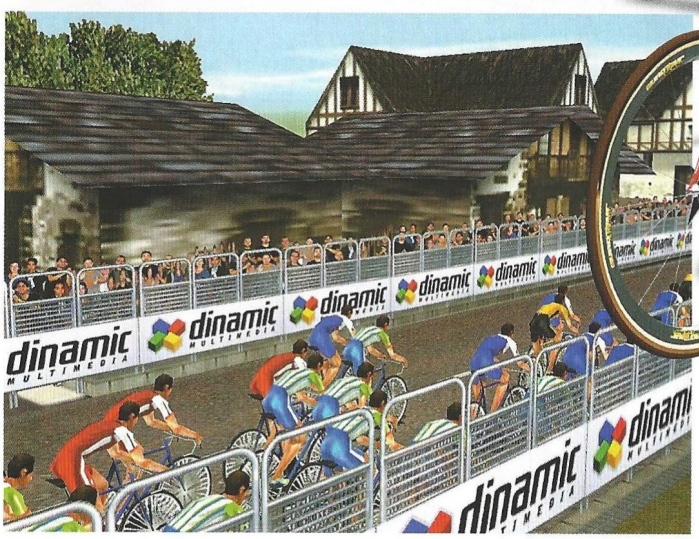
El desarrollo del manager es muy parecido al del PC Fútbol. Podemos fichar, renovar corredores, hacer ofertas, buscar promesas, etc. Pero como el resto, termina siendo monótono porque faltan opciones, y al final, todo se resume en elegir carreras, entrenamientos y fichar corredores. Algo pobre para un juego que podría dar mucho más de sí.

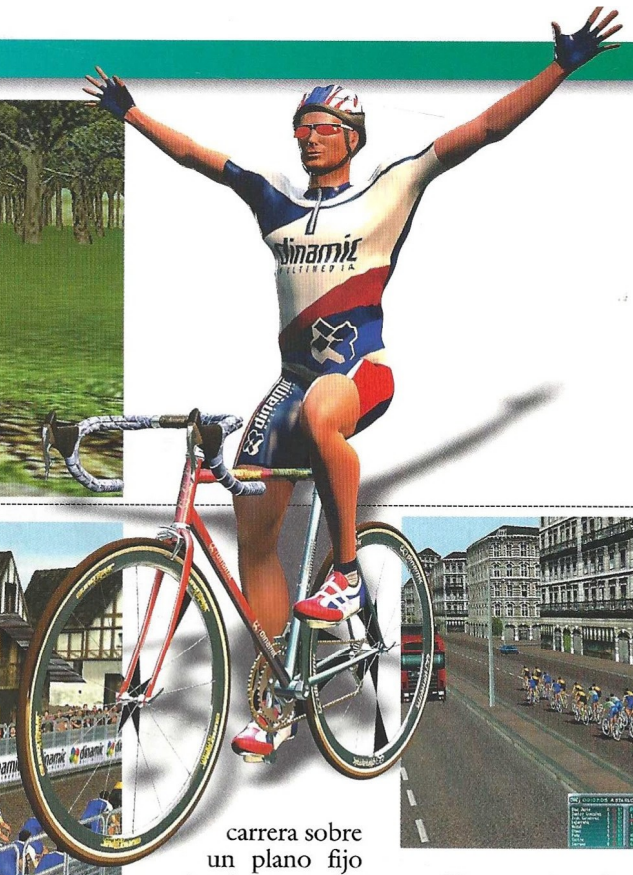
Carreras menores y grandes vueltas

Las carreras menores nos servirán como entrenamientos para las grandes como el Tour, la Vuelta o el Giro, y como sólo son de entrenamiento, no tendremos que verlas, es decir, se nos dará una clasificación instantánea con el resultado, y si alguno de nuestros corredores consigue hacer algo grande. En sí, el juego te va preparando para las grandes vueltas, que es donde pretende poner toda la importancia.

Y es aquí donde comienza a fallar, porque a la hora de jugar, se hace muy pesado ir viendo las etapas segundo a segundo, y tener que aguantar hasta el final para ver si uno de nuestros corredores gana la etapa en cuestión. Se hace pesado porque las etapas duran horas, y aunque hay un método para acelerar el desarrollo de la misma, no funciona la mitad de las veces, sin que sepamos muy bien el motivo.







El juego falla muchas más veces de las deseadas. No responde en muchas ocasiones al ratón, y todas y cada una de las acciones que tenemos que decidir se hacen monótonas y pesadas por culpa de la lentitud de las transiciones y la falta de intuición de las mismas. Se ha querido imitar el modelo del PC Fútbol, pero el resultado final es simplemente decepcionante.

Se nota la buena intención puesta en el juego, pero se ha quedado en el camino, ya que es casi imposible disfrutar con un juego lento, en el que la agilidad y el realismo brillan por su ausencia.

Dos modos de juego

A la hora de disputar una etapa, podemos cambiar a un simulador en 3D o simplemente, ir viendo el desarrollo de la carrera sobre un plano fijo donde se van desarrollando los diferentes avatares normales durante una etapa (escapadas, subidas a montañas, sprints, etc). La simulación 3D es lenta y poco fluida, y muchas veces prefieres cambiar al plano fijo por culpa de eso mismo. Gráficamente, el juego no está mal, pero aunque pide unos requerimientos mínimos bastante comunes, a la hora de la verdad, con un equipo potente y una buena tarjeta gráfica, sigue yendo a saltos, lo que le resta muchos puntos de realismo.

Ni siquiera se resuelve el problema a bajas resoluciones o quitando elementos gráficos. El juego se hace tedioso según se va desarrollando, y de verdad que se echa de menos la posibilidad de simular la etapa sin tener que verla de ninguna manera.

Pese a que se intenta hacer los menús intuitivos, es imposible aclararse porque, aparentemente, muchas veces el programa nos responde y no sirve para nada intentar cambiar, por ejemplo, de cámaras en carrera o intentar seguir a tal o cual corredor.

Ni siquiera los comentarios de Perico Delgado libran a este juego del naufragio general. Estos están bien hechos y vienen a cuento, pero ni están personalizados (por poner un ejemplo, si Olano salta del pelotón, el comentario dice que es un corredor, pero sin especificar), ni son muy variados.

En definitiva, es loable que Dinamic haya intentado hacer un buen simulador de ciclismo. Este deporte es apasionante y merece un buen juego para PC, sobre todo ahora que los simuladores deportivos brillan por su ausencia y tenemos que rescatar juegos de hace años. Pero el intento se ha quedado en eso, y es de esperar que esta no sea más que la primera etapa de un futuro juego de ciclismo que cumpla con todas las expectativas. Desde luego, la base está creada, pero necesita mucho más desarrollo y sobre todo, otro método de juego que no lo haga tan aburrido y monótono.

Gustavo Higueruela

El aficionado 8,0

Eurotour Cycling tiene una estructura muy similar a sus otros simuladores de manager: cada corredor de tu equipo cuenta con una serie de atributos (escalada, sprint, fondo, etc.), que se podrán mejorar mediante el oportuno entrenamiento. También debes escoger las carreras, viajes, etc., con una gama de opciones, como es habitual, muy completa y fácil de usar. ¿Pero tiene toda esta gestión un reflejo fiel y eficaz en la carrera? Hay que decir que sólo podremos ver gráficamente y controlar a nuestros corredores en las tres grandes vueltas (las demás son automáticas). La presentación visual en 3D es muy correcta, y contamos con un buen número de órdenes, fieles al ciclismo real (atacar, rezagarse, hacer alianzas...). Una opción muy útil es el temporizador, que te permite manipular el paso de tiempo a tu gusto y centrarte en las fases más decisivas de la carrera. A diferencia del PC Fútbol, parece que esta vez una táctica absurda NO te llevará a la victoria, y deberás sopesar muy bien tus fuerzas y estrategias. Así, por la originalidad y el razonable realismo, podemos decir que esta vez estamos ante un buen título, cuyo disfrute aumentará si eres aficionado a este deporte.

Mario Gómez

El austero 5,0

Es difícil opinar sobre este tipo de juegos, ya que dirigir técnicamente un equipo de ciclismo en todas sus facetas, diseñar la temporada, hacer fichajes, etc. queda en un plano muy teórico y hace que te pierdas en interminables menús donde seleccionar cada aspecto de tu equipo. La pega que le veo es que tienes que tener mucha afición por el ciclismo para poder disfrutar de todas las posibilidades que este juego ofrece. Es un juego dónde la acción queda en un tercer plano, y los múltiples menús (de sencillo manejo, eso sí) nos quitan las ganas de ser todo lo exhaustivo y metódico que este juego pide.

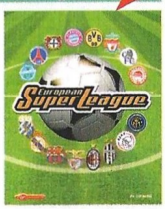
Por el contrario, Euro Tour Cycling resulta muy completo como simulador de estrategia. Planificar la temporada, hacer fichajes, vigilar la contabilidad del equipo o personalizar los entrenamientos de tus corredores son las bazas que tiene para conseguir un balance positivo al final del año de competición. Si eres un incondicional del ciclismo le podrás sacar todo el partido y disfrutar de la complejidad de este juego.

Óscar Charneco

European SuperLeague
(Virgin Interactive/Virgin Interactive)

De segunda división

4,3



3.990 ptas/ 23,98 €
Requiere: PII 233, 32 Mb, SVGA con 12 Mb
Jugadores: 1-16
www.vie.co.uk

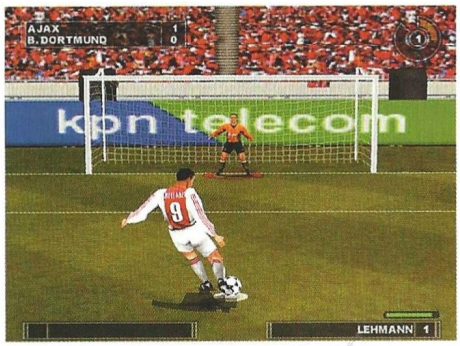
El mundo de los juegos de fútbol es complicado, pues a estas alturas y viendo ciertas maravillas, el listón está muy alto. European SuperLeague intenta jugar con los mejores, pero se queda en el camino. Sin embargo, para jugadores menos exigentes que no gusten de complejas simulaciones deportivas, puede resultar una opción muy atractiva.

La primera impresión que da este juego, nada más empezar a jugarlo, es como si volvieras al pasado. Realmente, desde la introducción, parece como si este European SuperLeague fuera un juego de hace 3 ó 4 años. Ni siquiera las imágenes de presentación son espectaculares, como suele suceder en la mayoría de juegos deportivos. En cambio, aquí se ha optado por una musiquilla discotequera y unas imágenes superpuestas en las que cuesta ver algo en claro, con lo que el sentimiento de que estamos ante algo antiguo crece minuto a minuto.

Lo menús de juego son excesivamente espartanos, con pocas florituras y un aspecto no muy atractivo. Nada cambia al jugar, es decir, una vez dentro de los partidos, todo es tan decepcionante que de verdad, comienzas a pensar que te han metido en una máquina del tiempo y has vuelto a los años del Kick Off, algo mejorado, pero poco. Después miras el calendario y te das cuenta de que estás en 2001, que nadie te ha jugado una mala pasada y que este juego pretende competir en una liga que se le queda verdaderamente grande.

Notables ausencias

Empecemos por el principio. Lo primero que se nos promete son las licencias oficiales de los 16 clubes más prestigiosos de Europa. En parte es cierto, pero entre los equipos presentes se echan de menos algunos importantes como el Manchester o, por ejemplo, un tercer equipo español como el subcampeón de la pasada Champions, el Valencia.



En cambio, nos encontramos con equipos tan normalitos como el decadente Benfica portugués (faltan el Oporto o el Sporting, mucho más potentes en la actualidad), o el IFK Goteborg sueco. Por supuesto, esto es un punto negativo de este juego, ya que para nada puede intentar igualar a un equipo prestigioso de verdad como el Manchester o el Arsenal, un equipillo como el Goteborg o el Chelsea (un conjunto segundón en el Reino Unido).

Gráficamente, el juego deja mucho de desear. Otra cosa que se nos promete es que cada jugador ha sido modelado individualmente, al más mínimo detalle. Esto, lejos de ser cierto, debe ser mera ironía, porque a la hora de la verdad, no se parecen ni en el blanco de los ojos. Por supuesto, Roberto Carlos es bajito y calvo, pero el resto es mera coincidencia.

Un caso gracioso es Iván Campo, el pundonoroso defensa del Madrid, conocido por su melena. En el juego, se parece a Rocha, un defensa brasileño que jugara en el equipo blanco a principio de los 90, pero a Iván Campo, como un elefante a un canario. Por tanto, el realismo en los modelajes es casi nulo. Los jugadores tienen muchos polígonos pero están muy poco perfilados, por lo que en numerosas ocasiones parecen autómatas con aristas por todos lados. En lo que sí se ha trabajado y bien es en los estadios, que simulan fielmente a los coliseos reales. Sin embargo, el público de los campos son meras manchas. El resto es simplemente correcto.

Este juego ha desatado la polémica entre nuestros redactores: mientras que los apasionados por el deporte lo encuentran insuficiente, los menos exigentes han descubierto una opción notable

A la hora de jugar, la decepción también es mayúscula. En la caja del juego se nos asegura que la inteligencia artificial es avanzada... Bueno, depende con qué se compare. La verdad es que muchas veces vemos cómo un delantero se va solo hacia el gol y acaba saliendo incomprensiblemente con el balón fuera de banda o tirando manso a las manos del portero nueve de cada diez veces, cuando lo normal es chutar fuerte y conseguir gol. Los porteros también se muestran poco realistas, pues en repetidas ocasiones, más que tirarse a parar un balón, se dejan caer como si fueran maniquís. Y eso por no hablar de los saques de puerta con la mano que llegan más allá del centro del campo. A la hora de atacar, los pases al pie son casi imposibles y, al final, hay que confiar en que nuestro jugador sea un fiera que esquive rivales y consiga marcar de pura casualidad.

Las opciones de juego son pocas, pues al fin y al cabo, sólo podemos elegir entre 16 equipos. Como es habitual, podemos jugar amistosos, ligas y torneos, pero vamos, que este juego se queda corto al lado de otros más conocidos y, de lejos, mejores. También podemos entrenar jugadas y sistemas (el sistema no está nada mal), pero a la hora de la verdad es complicado llevarlo a la práctica, por lo que todo se queda en agua de borrajas.

En definitiva, este European SuperLeague es una auténtica decepción que si quiere competir contra los grandes entre los juegos de fútbol, tiene que entrenar mucho para siquiera subir a la primera división, porque es más que evidente nada más verlo que está en segunda y por méritos propios. **Gustavo Higueruela**

Sin complejos 8,0

European SuperLeague nos llega casi al mismo tiempo que UEFA Challenge y las comparaciones son inevitables. La primera y bastante significativa es la del número de equipos disponible en cada juego: mientras que UEFA y otros nos ofrecen las escuadras de las principales ligas prácticamente al completo, SuperLeague cuenta únicamente con los 16 equipos que han intentado crear su propia competición europea.

Es destacable el aspecto gráfico. Mientras que los jugadores son simplemente aceptables, las equipaciones y los estadios son sobresalientes: los programadores nos ofrecen reproducciones muy realistas de los estadios. La fidelidad llega a tal extremo que la publicidad está colocada en los mismos lugares y con las mismas marcas comerciales que en la realidad. ¡Hasta los banquillos son idénticos! La ropa también es exacta a la verdadera.

El control del juego es muy fluido: en unos miutos te haces con él, superando en este aspecto al más dificultoso del UEFA. Así pues, las bazas de SuperLeague frente a sus competidores son claras: gran realismo gráfico y juego accesible. Tú decides. **Mario Gómez**

El futbolero 7,5

Los futboleros están de suerte con European SuperLeague. Aquí van a encontrar múltiples detalles que quizás tan sólo ellos van a saber apreciar. Las caras y los movimientos de los jugadores están perfectamente individualizados (esa calvita de Zidane) y tanto las equipaciones como los campos están logrados a la perfección. Y es que no creo que ningún verdadero aficionado al deporte rey no sienta cierto escalofrío al ver esas magníficas vistas de campos tan emblemáticos como San Siro, el Bernabeu, etc.

En cuanto a la jugabilidad se puede hacer algo complicado de primeras, sobre todo si juegas con el teclado del ordenador, ya que tienes que manejar demasiadas teclas. En general es bastante realista, pero sigue teniendo pequeños fallitos bastante comunes a todos los juegos de fútbol, sobre todo a la hora de seleccionar a un determinado jugador respetando la continuidad de la jugada.

Pero creo que, en líneas generales, Europen SuperLeague es un programa bastante recomendable, especialmente, como decía al principio, para los auténticos hinchas. **Ignacio Docampo**

El deseo de volar

Desde los albores de la civilización, el hombre siempre ha deseado volar. Este deseo le ha hecho exprimirse el cerebro para encontrar la manera de desafiar las leyes físicas y poder despegar del suelo para alcanzar el sueño de un mundo más grande y sin obstáculos geográficos que impidan los viajes más largos.

Tras conseguirlo y perfeccionarlo, sólo unos pocos privilegiados han podido disfrutar de la sensación de volar. El resto teníamos que imaginarnos como debía de ser pilotar un avión, al menos hasta que alguien, como nuestros antepasados, se volvió a estrujar el cerebro y se le ocurrió la feliz y acertada idea de utilizar un ordenador para recrear el vuelo de un avión.

Desde la era de los primeros ordenadores domésticos como Spectrum, Amstrad, Commodore, los primeros 8086 y demás sucesores hasta las máquinas de nuestros días, han ido apareciendo simuladores que, con más o menos fortuna, han ido acercándonos al irreprimible deseo de volar. Cada vez los simuladores son mejores, incluyen nuevas y cada vez más sofisticadas características.

Ahora podemos disfrutar de auténticas maravillas, pero quién sabe lo que nos depara el futuro. Quizá dentro de poco se consiga introducirnos de lleno en el simulador, sintiendo el viento en la cara, los bruscos giros y, para los más aguerridos, las heridas sufridas en el combate aéreo. Pero hasta este momento seguiremos disfrutando de lo que tenemos ahora, que es mucho y muy bueno.

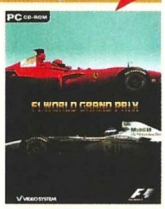
De momento, mientras llegan las nuevas remesas de simuladores, tenemos este mes una amplia variedad de extensiones para el impresionante Flight Simulator de Microsoft, títulos que, por un precio más que razonable, extenderán el ya ancho mundo de nuestros ordenadores.

Mariano Tortosa

F1 World Grand Prix 2000
(Eutechnyx/Proein)

Prueba no superada

5,0

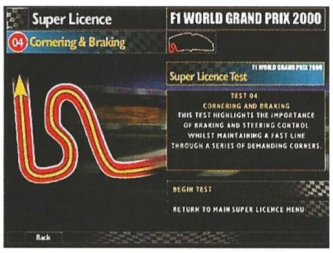


7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: PI 300 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
www.eidos.com

Hay muchos juegos buenos de Fórmula 1 en el mercado. Con una competencia tan dura era difícil que Eutechnyx hiciera uno que aportase algo nuevo. Por desgracia, su F1 World Grand Prix ni siquiera alcanza el listón de calidad mínima exigida, aunq quizá haya quienes le encuentren cierto encanto si nunca han probado otros títulos del género.

Ya hemos perdido la cuenta de la cantidad de simuladores del apasionante mundo de la Fórmula 1 en estos últimos años: con y sin licencias oficiales, buenos, malos, regulares... y la pregunta es: ¿para que queremos otro más? Si fuera alucinante todavía... pero lamentablemente no es el caso.

F1 World Grand Prix 2000 tiene la licencia oficial, por lo que podrás correr en los circuitos y con los coches y pilotos reales de la actual temporada. También podrás competir en los habituales modos arcade y Grand Prix. En el primero, pues eso, a correr y a ganar. En el segundo las cosas se ponen más difíciles, ya que para poderte montar en un Fórmula 1, primero tendrás que demostrar que estás capacitado. Para ello tendrás que pasar cinco pruebas que van desde tomar la salida y pasar una chicane, hasta darte una vuelta completa al circuito.



Aquí es donde ya te empiezas a dar cuenta que este juego no va por buen camino: el control sigue siendo prácticamente el mismo que en el modo arcade, con la excepción de que es más fácil hacer un trompo. Los movimientos son bruscos y no están a la altura de otros competidores de su género. Y los gráficos desde luego no son para echar cohetes...

Una vez superadas las pruebas tendrás que esperar a que algún equipo te fiche. Y éste quizá sea el único punto original del juego: dependiendo de la puntuación alcanzada te llamarán equipos de primera fila o más modestos. ¡Así que olvídate de pilotar un Ferrari o un McLaren a la primera de cambio! Por cierto. aún hay otra buena noticia: el software está completamente en inglés.

Mónica Revilla

El exigente 4,0

En F1 World Grand Prix hay dos modos de juego, uno arcade y otro Grand Prix. Para acceder al segundo hay que superar una licencia de cinco pruebas. Si se sale del juego sin haber completado todas las pruebas, los progresos no se guardan.

Ya es bastante malo obligar al jugador a sacarse una licencia para poder empezar a disfrutar del juego que se ha comprado, pero que se le obligue a hacerlo de una sentada es inhumano. Además, jugar con un pad analógico es poco menos que suicida, porque resulta prácticamente imposible controlar el coche. Incluso después de configurar las opciones de sensibilidad, las cosas no mejoran.

Sólo con un volante la conducción se hace mínimamente aceptable, pero cabe la reflexión de que, si un usuario se ha dejado sus buenos dineros en tan caro periférico, probablemente querrá aprovecharlo en un juego de altura y no en este pastiche de mediocres gráficos, menús mal diseñados y escasas opciones de configuración. Con aspirantes como éste, Grand Prix 3 va a seguir siendo el rey del género por mucho tiempo.

Gabriel Pérez-Ayala

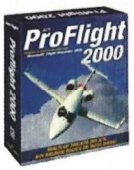
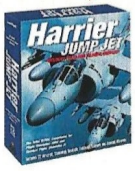
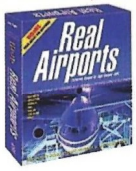
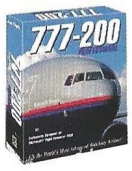
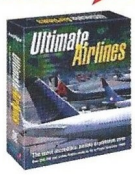
El consolero 4,5

Es de suponer que cada vez que un equipo de desarrolladores se pone a crear un juego, esperan que este llegue a un público lo más amplio posible, pero hay veces en que lo ponen difícil, muy difícil para que esto ocurra. Es sin duda el caso de este título. Nadie va a decir que pilotar un bólido de Fórmula 1 es sencillo. De hecho, es tremendamente complicado y eso se refleja en el juego, pero para mitigar esto se supone que está la opción *arcade*, en teoría mucho más accesible. Sin embargo, de accesible tiene muy poco. Al más mínimo movimiento del mando, tu coche dará un volantazo que lo sacará casi con seguridad de la carretera. Por lo menos en el modo *Championship* tenemos todas las escuderías del campeonato para elegir... Bueno, en realidad tampoco. Siguiendo la estela de Gran Turismo, si quieres jugar en el modo realista, tendrás que sacarte una licencia de piloto superando unas pruebas que hacen parecer a los trabajos de Hércules una partida de parchís, de nuevo por culpa del caótico control. ¿Es aceptable hoy en día un juego que no se puede manejar bien con un pad? Y, ¿vale la pena la inversión en tiempo y energía requerida para aprender a manejarlo?

Mario Gómez

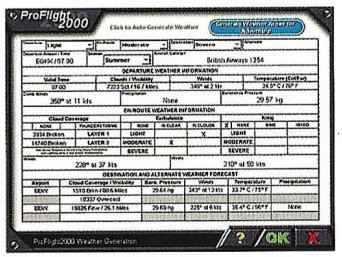
Expansiones para Flight Simulator
(JustFlight/Proein)

Sobrevolando cielos de todo el mundo

7,0	8,5	8,1	7,1	6,9	7,0
					
9.490 ptas/57,04€ **Requiere:** P 166 MHz, 32 Mb **Jugadores:** 1	6.490 ptas/39,01 € **Requiere:** P 300 MHz, 64 Mb **Jugadores:** 1	5.490 ptas/ 33 € **Requiere:** P 266 MHz, 32 Mb **Jugadores:** 1	7.990 ptas/48,02 € **Requiere:** P 333 MHz, 64 Mb, acelerador 3D con 16 Mb **Jugadores:** 1	6.490 ptas/39,01 € **Requiere:** P 266 MHz, 32 Mb **Jugadores:** 1	6.490 ptas/39,01 € **Requiere:** P 266 MHz, 32 Mb **Jugadores:** 1

* Todos los títulos requieren Flight Simulator 2000, excepto Harrier Jump Jet y Korean Combat Pilot, que requieren Combat Flight Simulator

Flight Simulator 2000 es, indudablemente, un excelente simulador y perfecta base para una serie de complementos que JustFlight (www.justflight.com) ha creado para él y que harán que la jugabilidad, realismo y sensación de vuelo se vean incrementados hasta niveles insospechados.



ProFlight 2000

ProFlight 2000 mejora un aspecto que casi todos los simuladores pasan por alto: las comunicaciones entre los pilotos y la torre de control y los controladores aéreos, manteniendo una conversación coherente por radio. Además, tenemos a nuestra disposición un generador atmosférico para poder crear cualquier condición meteorológicas. Y como premio podremos usar un FMC, un ordenador de control de vuelo.

Harrier Jump Jet

Con Harrier Jump Jet, como su nombre indica, nos pondremos a los mandos de un Harrier, más concretamente de 17, ya que éstas son las variantes del Harrier de las que podremos disfrutar. Por supuesto, tanto el avión como su comportamiento son fieles a la realidad: toberas móviles, alerones, etc.

Además disfrutaremos de una cabina completamente real. Podremos practicar despegues y aterrizajes desde barcos y participaremos en la Guerra de las Malvinas. Imprescindible si queremos disfrutar de un Harrier

Korean Combat Pilot

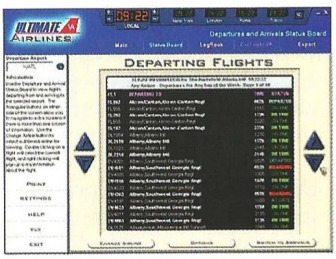
Nos mete de lleno en la guerra en la que lucharon aviones de hélice y a reacción a partes iguales. Tendremos a nuestra disposición un total de 14 aviones de ambos bandos fielmente recreados hasta el más mínimo detalle. Además, el terreno ha sido modificado para recrear el de Corea con valles, ríos, etc. Podremos volar misiones sueltas o una campaña completa.

777-200 Professional

Nos llevará a los mandos del Boeing 777-200, pudiendo disfrutar de cada aspecto de este magnífico avión. Sonidos reales, una cabina virtual con todos los instrumentos, por supuesto, totalmente operativos del avión real. Cada parte móvil del avión lo es también en su copia digital. Timones, tren de aterrizaje, etc. Y, por supuesto, un modelo de vuelo completamente fiel al real.

Real Airports

Si queremos más emociones fuertes, aunque de otro tipo, tenemos Real Airports, el cual pondrá a nuestra disposición siete de los aeropuertos más congestionados del mundo. Despegar y aterrizar dejará de ser una cosa de niños. Cada aeropuerto está recreado como el original, con sus pistas, edificios, etc. Además, cada uno tiene su propio tráfico aéreo y terrestre. Y, por si fuera poco, podremos volar cinco aviones de diferentes compañías, el Airbus A319, el A320, A321, A330 y el A340.

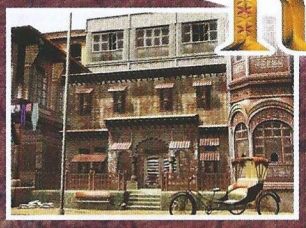
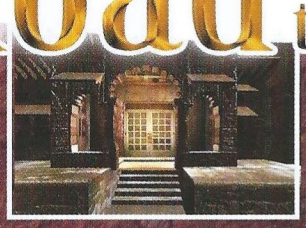
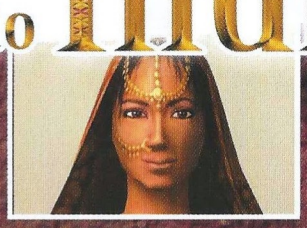
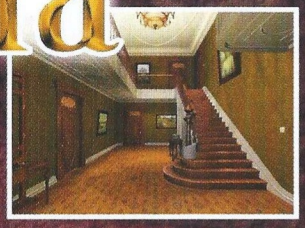


Ultimate Airlines

Nos permitirá volar casi cada uno de los vuelos programados en todo el mundo: contamos con unos 250.000 vuelos programados de todas la líneas aéreas del planeta. Desde nuestra casa podremos ver qué vuelos hay programados en un aeropuerto, pudiendo escuchar las llamadas al pasaje e incluso ver qué clase de comida se sirve en el avión. Con un par de clics exportaremos nuestro plan de vuelo y estará preparado para volarlo en Flight Simulator 2000.

Road to India

PC CD-ROM

Destino: aventura

¿Cuál es la meta de tu próxima aventura?
¿La India misteriosa, con su presente enigmático y contradictorio,
o la India de ciudades bulliciosas y llenas de vida?
O la de las tradiciones ancestrales, en la que se siguen practicando
usanzas misteriosas que pueden resultar inquietantes?
Tu objetivo será encontrar y liberar a la joven Anusha
que ha sido secuestrada por una secta de adoradores de la diosa Kalî.
¿Te decides? Esto no es nada en comparación con el viaje
que te aguarda en el corazón de esta lejana cultura.
Vive la emoción de este fascinante juego de aventura editado por Microïds.

Único equipaje: 2 CD-Rom

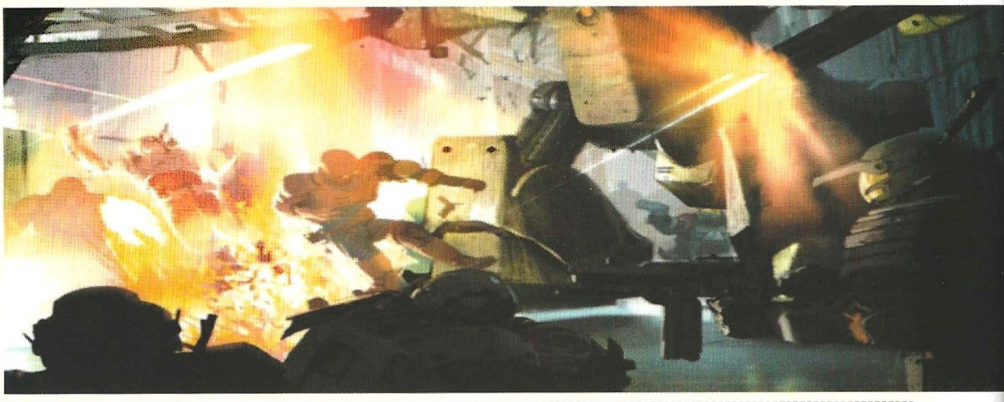
Para recibir información sobre la distribución del producto: E-mail: cryo@cryo-es.com / Phone: 91 301 34 50

cryo

El editor Microïds, protagonista reconocido del universo de los videojuegos desde hace 15 años, propone a su público títulos seleccionados y una garantía de diversión de calidad.
Microïds está presente también en España, distribuido por Cryo, con títulos para PlayStation®, PC CD-Rom, Nintendo N64™ y Nintendo Game Boy Color™, caracterizado siempre por el videojuego de autor.

MICROÏDS
videojuegos de autor

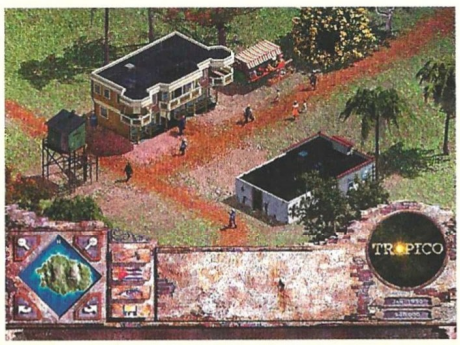
Top Secret



TROPICO

Durante el juego, deja pulsada la tecla CTRL y escribe el código deseado:

CONTENTO - *Felicidad instantánea.*
PESOS – *Ganas 20.000 dólares.*



ONI

Después de acabarse el juego, pulsa F1 durante el juego, escribe el código deseado y pulsa ENTER:

Liveforever – *Konoko es invulnerable*
Shapeshifter – *pulsa F8 para cambiar de personaje*
Touchofdeath – *mata de un solo golpe*
Canttouchthis – *no pueden derribarte*
Winlevel – *pasa al siguiente nivel*
Superammo – *munición infinita*
Moonshadow – *Konoko es invisible*
Munition Frenzy – *todas las armas*
Minime – *modo enano*
Bighead – *modo cabezón*
Fatloot – *ganar munición y salud*

Si no quieres tener que ganar el juego, consigue un editor hexadecimal y abre el fichero persist.dat. Ve a la sección 0X44 y sustituye el valor señalado por 07.

WIZARDS & WARRIORS

Para conseguir dinero infinito, crea un personaje nuevo. Añádelo al grupo, quítale el dinero y luego bórralo. Repite hasta que te hartes.

SETLERS IV

Para activar el modo de trucos, pulsa ENTER durante el juego, y escribe !wqsa

Luego escribe !win para pasar de nivel.

LOS SIMS HOUSE PARTY

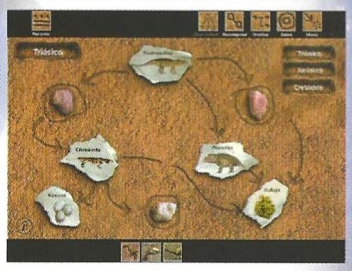
Para ganar dinero, abre la ventana de trucos mientras juegas (pulsa CTRL+SHIFT+C), escribe rosebud y pulsa enter. Para ganar más dinero todavía, repite el procedimiento, pero esta vez escribe !;!;!;!;!;!;!;!;!;!

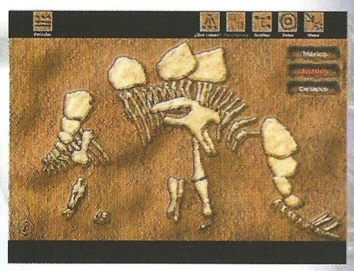
Puedes usar la función de copiar/pegar para introducir este último código una y otra vez de forma rápida y cómoda.

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

Cuando un enemigo se quede enganchado en la motosierra, utiliza tu arma principal (preferentemente el hacha, para no gastar munición) para matarlo instantáneamente.

CAMINANDO ENTRE DINOSAURIOS





Explora los paisajes interactivos prehistóricos, observa cómo cazan, vuelan y se alimentan los dinosaurios y sigue su evolución desde los reptiles más básicos hasta los primeros mamíferos.

El CD-ROM basado en la serie de televisión que cautivará a toda la familia

Una historia natural con las criaturas más extraordinarias que jamás hayan existido

BBC

Zeta MultiMedia

www.zetamultimedia.com GRUPO ZETA

DE VENTA EN: El Corte Inglés

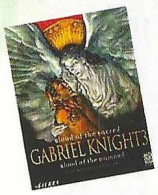
y Tiendas El Corte Inglés

COMPUTER GAMING WORLD

Concurso Tribes 2

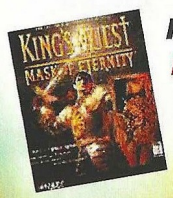
Prepárate para entrar por la puerta grande en la revolución online. Hoy día, muchos son los títulos de acción en primera persona que explotan las posibilidades multijugador de este género, pero si hay uno que fue pionero en centrarse fundamentalmente en la cooperación por equipos por encima de consideraciones individuales, ese fue Starsiege Tribes.
Su secuela, Tribes 2, no sólo sigue en esa misma línea, sino que la potencia sacando el máximo provecho de la capacidad del hardware actual. Los amplios escenarios futuristas por los que habrás de desenvolverte en compañía de tu grupo te dejarán sin aliento y la acción desenfrenada tampoco te dará opción a recuperarlo.

Si quieres comprobar por ti mismo cómo es el juego de acción por equipos que más alto está llegando en las listas de ventas actuales, no dejes pasar por alto esta oportunidad que te ofrece Computer Gaming World, en colaboración con Vivendi Universal Interactive Publishing, para hacerte con un Tribes 2 y la camiseta oficial del título.
Pero eso no es todo, ya que este mes estamos especialmente generosos para celebrar el inicio de nuestra nueva etapa. El lote se completa con el Pack Aventura, que contiene tres de grandes dásicos de este género:



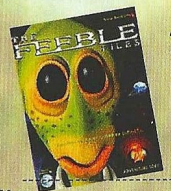
Gabriel Knight 3: Testamento del Diablo

Un oscuro y siniestro enigma aguarda al escritor de novelas de misterio Gabriel Knight y su fiel ayudante, Grace Nakimura, en el remoto pueblo francés de Rennes-le Château. Lo que empieza como el caso aparentemente sencillo del secuestro de un niño, se irá complicando progresivamente mientras tratan de desentrañar un misterio milenario relacionado con vampiros y tesoros que pondrán a prueba su fe.



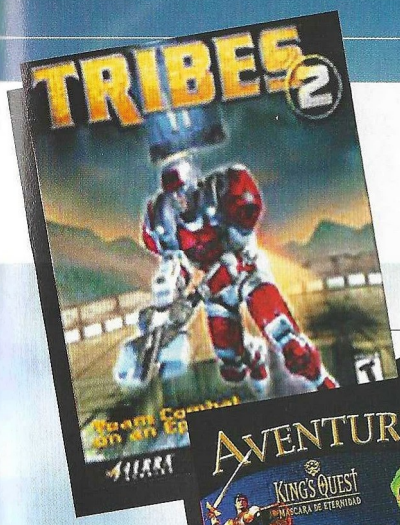
King´s Quest: La Máscara de la Eternidad

La última entrega de una de las más veteranas y queridas series de aventuras fantásticas te pone en la piel del único superviviente del reino de Daventry, que tendrá que utilizar todos los medios a su alcance para reunir los cinco fragmentos perdidos del mítico artefacto que da nombre al juego.



The Feeble Files

El simple hecho de que tengas un aspecto bastante débil y patético, no te va impedir liderar la rebelión contra una injusta y manipuladora sociedad que se dedica a lavar el cerebro de sus ciudadanos.



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Tribes 2")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se procederá a escoger 25, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Julio de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Julio de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Julio de 2001, publicándose el resultado en el número 69, correspondiente a Agosto de 2001, de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

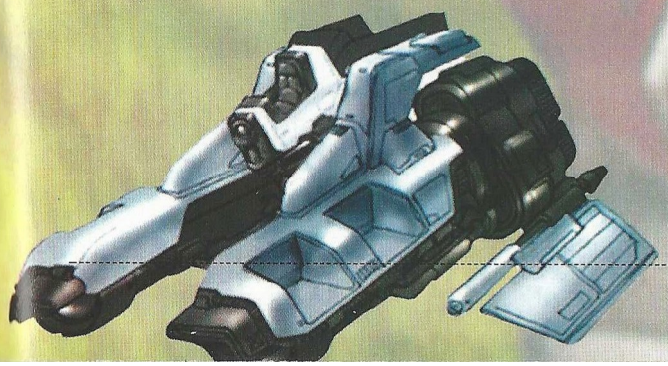
¿Qué es lo que tienes que hacer para participar en el sorteo de los 25 lotes de Tribes 2, camiseta oficial y pack aventura?

Muy sencillo, envíanos el cupón que incluimos en esta página respondiendo acertadamente al menos dos de las tres preguntas siguientes:

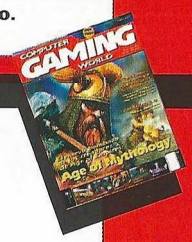
1.- ¿CÓMO SE LLAMA EL ESTUDIO DE DESARROLLO RESPONSABLE DE TRIBES 2?

2.- ¿CÓMO SE LLAMA LA CREADORA DE LA SERIE GABRIEL KNIGHT?

3.- ¿CUÁNTAS ENTREGAS SE HAN PUBLICADO DE LA SERIE KING'S QUEST ANTES DE MÁSCARA DE ETERNIDAD?



Cupón de participación



CONCURSO TRIBES 2
Enviar a:
Computer Gaming World
Redacción.
C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad .....
C.P. .....
Provincia .....
Teléfono .....

RESPUESTAS: .....
1.- .....
2.- .....
3.- .....

SI NO SABES QUIEN ES LARA CROFT
PERO SI MARUJITA DIAZ

SI CREES QUE EL JOYSTICK
ES UN TIPO DE AEROBIC

SI CUANDO ESCUCHAS DECIR DVD
CREES QUE ES UN PARTIDO RADICAL

Y CUANDO HABLAN DE WEB O WAP,
DICES QUE ODIAS LA MÚSICA PUNK

esta NO ES TU REVISTA

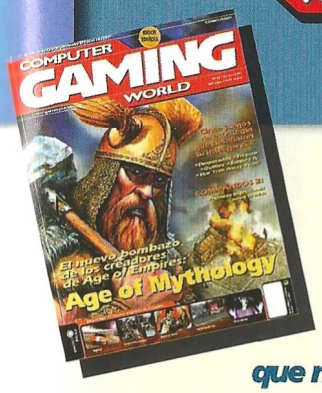
EGM NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY

EGM NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY
todo en vídeojuegos, consolas, móviles, internet, DVD....

TODOS LOS MESES
GRATIS CON COMPUTER GAMING WORLD.

COMPUTER GAMING WORLD

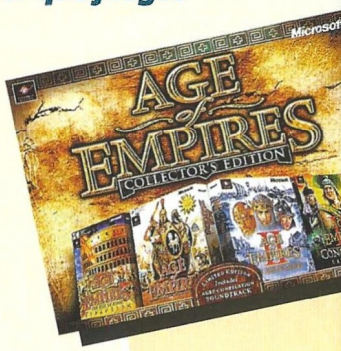
Junio 2001



Los mejores de los lectores

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de :



2 JUEGOS "AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido.

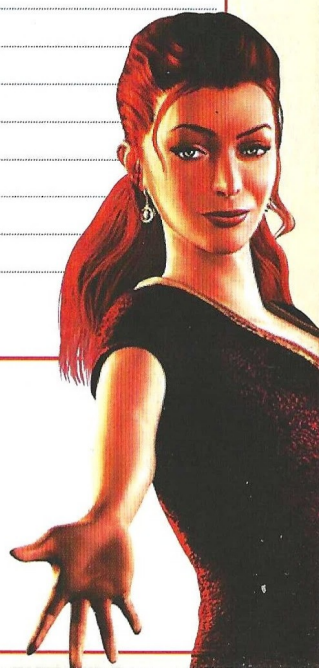
Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
Redacción: C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

(Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida).

Mi TOP 50...

1	18	35
2	19	36
3	20	37
4	21	38
5	22	39
6	23	40
7	24	41
8	25	42
9	26	43
10	27	44
11	28	45
12	29	46
13	30	47
14	31	48
15	32	49
16	33	50
17	34	



Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos ..... **Edad** .....

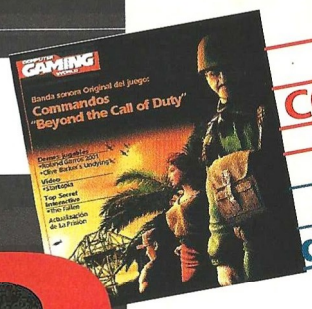
Dirección .....

Localidad ..... **C.P.** .....

Provincia ..... **Teléfono ( )** .....

COMPUTER GAMING WORLD

CD



B.S.O. COMMANDOS Más Allá del Deber

Actualización de "LA PRISIÓN"

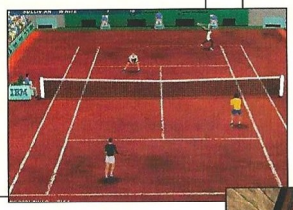
En el CD de este mes hemos incluido una pequeña sorpresa, además de las demos y soluciones interactivas habituales: ¡la banda sonora de Commandos 2 al completo! Unos épicos temas bélicos que le pondrían los pelos de punta al mismísimo general Patton. Para poder escucharlos, basta con meter el CD en un reproductor y darle a PLAY, poniendo cuidado de saltarse la primera pista, que es de datos. Si tienes un programa reproductor de música en tu ordenador (como el Windows Media Player), también puedes escuchar el CD desde ahí. Si no lo tienes, no desesperes: hemos incluido el Winamp dentro de la carpeta de utilidades del CD. Fíjate que Windows Media Player se salta automáticamente la pista de datos y denomina a la primera pista de música que encuentra como Pista 1.

Demos Jugables

Roland Garrós 2001

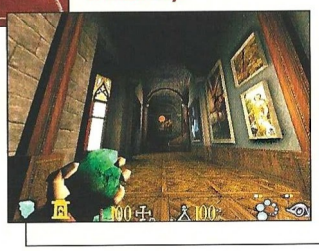
Dentro de esta carpeta hay un ejecutable ("Roland_Garros_2001_demo") que instala una versión de demostración de este juego. La versión completa tiene más jugadores, pistas y modos de juego, pero con esta demo te puedes hacer unos puntos e ir habituándote al difícil sistema de control.

Para que esta demo funcione NECESITAS COMO MÍNIMO: un Pentium II 300, 64 MB de RAM y una tarjeta gráfica de 8MB compatible con Direct 3D.



Clive Baker´s Undying

Clive Barker´s Undying es uno de los juegos más terroríficos que se han hecho para PC, y si no te lo crees no tienes más que abrir esta carpeta y hacer doble clic en el fichero "Undying Demo". **Eso sí ASEGÚRATE DE QUE TU EQUIPO CUMPLE CON LOS REQUISITOS MÍNIMOS antes de instalarlo: Pentium 400 MHz, 64 MB de RAM, tarjeta gráfica de 16 MB compatible con Direct3D o Glide, drivers de DirectX 8 (los hemos incluido en la carpeta Util del CD) y 140 MB de disco duro libres (aunque hará falta que después de la instalación queden unos 250 MB libres para dar cabida a la memoria virtual de Windows).**



Una vez instalado, consulta el fichero ReadMe que viene con la demo para ver cuales son las teclas de control del juego.

Video de Startopia

Dentro de esta carpeta hay un fichero que se llama igual. Haz doble clic en él para ver un video de demostración en el que se muestra cómo será este juego en movimiento. Si no tienes ningún programa apropiado para ejecutarlo (como el Windows Media Player), puedes instalar el programa QuickTime 4 que hemos incluido en la carpeta Util.

TOP SECRET Interactivo

Dentro de esta carpeta encontrarás un fichero HTML llamado TSI Fallen. Haciendo doble clic en él podrás consultar la solución completa al juego Star Trek: The Fallen de FX Interactive. Dentro de la carpeta verás también unos ficheros de imágenes, que son las que decoran las páginas de la guía. Date cuenta de que para poder consultar la guía, necesitas tener instalado algún navegador de páginas web. Por si acaso no lo tienes, hemos incluido la última versión de Internet Explorer y Netscape Comunicator dentro de la carpeta Util del CD. Fíjate que no es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

UTILIDADES

Todas las utilidades que necesitas para utilizar el CD se encuentran dentro de esta carpeta. Encontrarás **VERSIONES ACTUALIZADAS DE INTERNET EXPLORER, NETSCAPE COMMUNICATOR (NAVEGADORES DE INTERNET), QUICKTIME (REPRODUCTOR DE VIDEOS), DIRECTX (DRIVERS DE WINDOWS) Y WINAMP (REPRODUCTOR DE MP3 Y CDS DE MÚSICA).** Simplemente abre la subcarpeta correspondiente y haz clic en el fichero ejecutable que te indicamos a continuación. No te preocupes si no ves la extensión ".exe" junto al nombre del fichero, porque Windows suele ocultarla.

NETSCAPE
CARPETA: **NETSCAPE**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **CB16E403.EXE** (versiones anteriores a Windows 95) o bien **CB32E403.EXE** (Windows 95/98)

QUICKTIME4
CARPETA: **Qtime4**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **QuickTimeInstaller.exe** Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.
NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

DIRECTX 8
CARPETA: **DIRECTX8**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **DX80spa.exe**
Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

EXPLORER
CARPETA: **EXPLORER**
INSTALACIÓN: **MINNT30F.EXE** (versiones anteriores a Windows 95) o **IE4SETUP.EXE** (Windows 95/98)

Actualización LA PRISION

Dentro de esta carpeta encontrarás el archivo "Prision_FULL_DdayPatch". Simplemente haz doble clic en él para instalarlo en la ubicación que desees. Así ya no tendrás que malgastar tu tiempo de conexión en bajarte la última actualización de este juego.

Pistas/Servicio Técnico

PISTAS: NO PROPORCIONAMOS PISTAS POR TELÉFONO.
SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:
1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.
NUESTRO TELÉFONO es el **91 327 79 50**, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. A partir del 18 de junio, y hasta el 18 de septiembre, el horario de llamadas pasará a ser de 13:00 a 15:00 horas de lunes a viernes. Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas.

¿Querías espacio?

¡toma espacio!

¡espacio ilimitado!

Si has agotado tu espacio, desde ahora Tripod da a todos sus usuarios espacio ilimitado.

tripod

no hay límite en www.tripod.es

COMPUTER GAMING WORLD

Junio 2001

Los 'Top' de CGW

TOP 5 Aventura/Rol

1	La Fuga de Monkey Island	EA
2	Diablo II	Havas
3	Baldur's Gate	Virgin
4	Baldur's Gate 2	Virgin
5	Vampiro	Proein

TOP 5 Estrategia

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires 2	Microsoft
3	Los Sims	EA
4	Faraón	Havas
5	Starcraft	Havas

TOP 5 Acción

1	Blade	Friendware
2	Half-Life	Havas
3	Quake III Arena	Proein
4	Metal Gear Solid	Microsoft
5	Unreal Tourn.	Virgin

TOP 5 Deportes

1	FIFA 2001	EA
2	NBA Live 2001	EA
3	PC Fútbol 2001	Dinamic
4	FIFA 2000	EA
5	PC Fútbol 2000	Dinamic

TOP 5 Simulación

1	Colin McRae 2.0	Proein
2	GP 500	Proein
3	Grand Prix 3	Proein
4	Rally Champ.	Dinamic
5	Superbike 2000	EA

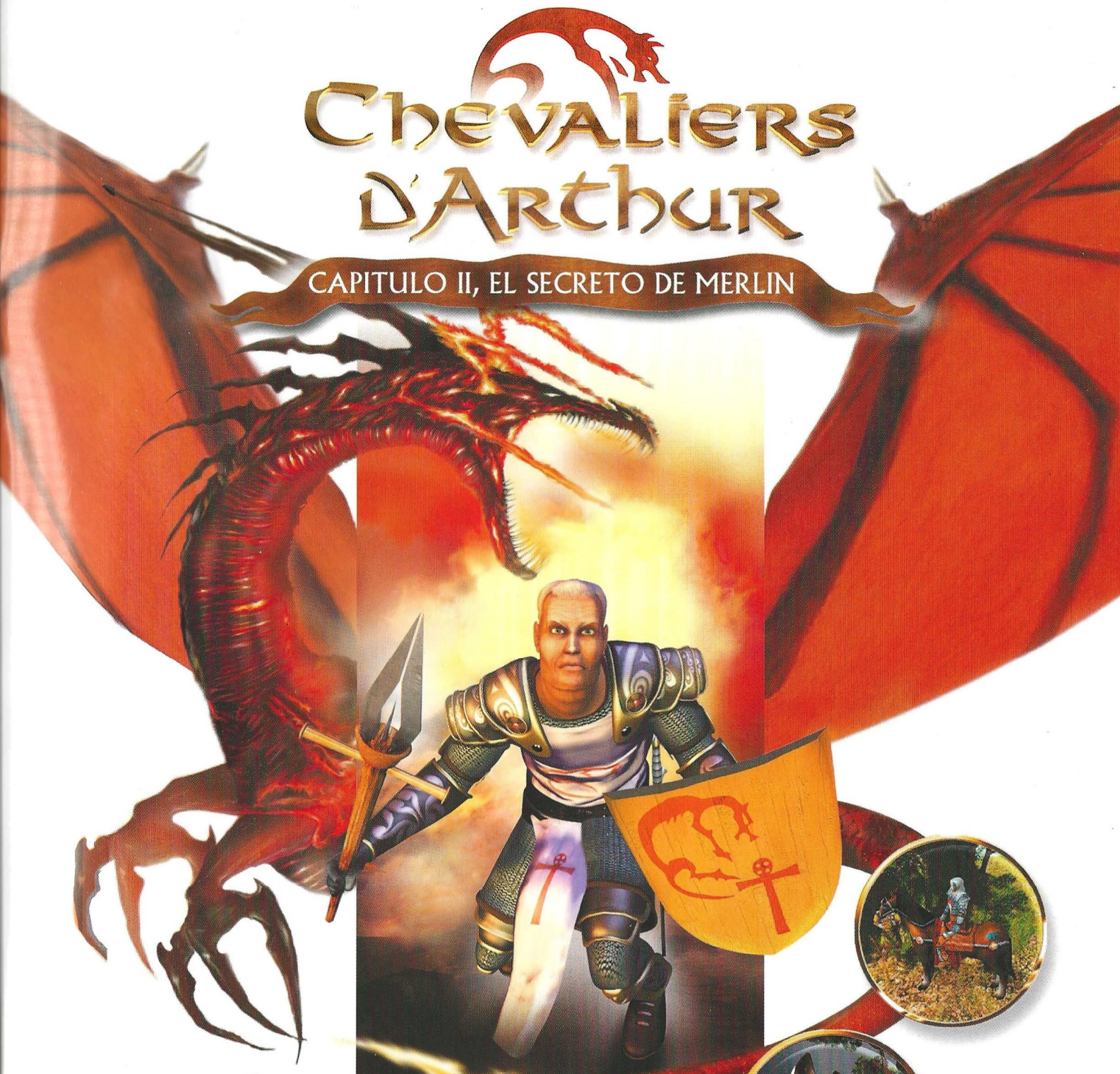
TOP 50

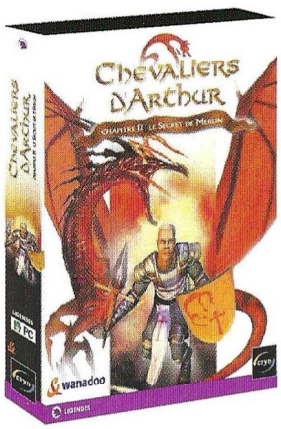
	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Age of Empires 2	Microsoft	EST.
3	Blade	Friendware	ACC.
4	Commandos	Proein	EST.
5	Half-Life	Havas	ACC.
6	La Fuga de Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
7	Colin McRae Rally 2.0	Proein	SIM.
8	GP 500	Proein	SIM.
9	Diablo 2	Havas	AV/R.
10	Quake III Arena	Proein	ACC.
11	FIFA 2001	Electronic Arts	DEP.
12	Faraón	Havas	EST.
13	Metal Gear Solid	Microsoft	ACC.
14	Unreal Tournament	Infogrames	ACC.
15	Baldur's Gate	Virgin	AV/R.
16	Baldur's Gate 2	Virgin	AV/R.
17	Resident Evil 3	Proein	ACC.
18	Starcraft	Havas	EST.
19	Vampiro: La Mascarada	Proein	AV/R.
20	Messiah	Virgin	ACC.
21	Devil Inside	Friendware	AV/R.
22	Age of Empires	Microsoft	EST.
23	Gunman Chronicles	Havas	ACC.
24	MDK 2	Virgin	ACC.
25	The Longest Journey	FX Interactive	AV/R.
26	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
27	Silver	Infogrames	AV/R.
28	Grand Prix 3	Proein	SIM.
29	No One Lives Forever	Electronic Arts	ACC.
30	Blak & White	Electronic Arts	EST.
31	NBA Live 2001	Electronic Arts	DEP.
32	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
33	Tzar	FX Interactive	EST.
34	PC Fútbol 2001	Dinamic	DEP.
35	F1 Racing Championship	Ubi Soft.	SIM.
36	Outcast	Infogrames	AV/R.
37	Anno 1602	Infogrames	EST.
38	The Fallen	FX Interactive	ACC.
39	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
40	Icewind Dale	Virgin	AV/R.
41	Caesar 3	Havas	EST.
42	Tomb Raider IV	Proein	ACC.
43	Traitor's Gate	FX Interactive	AV/R.
44	La Prisión	Dinamic	AV/R.
45	Tomb Raider Chronicles	Proein	ACC.
46	Unreal	GT Interactive	ACC.
47	Commandos Más Allá...	Proein	EST.
48	SWAT 3	Havas	ACC.
49	Hidden & Dangerous	Proein	ACC.
50	Sacrifice	Virgin	EST.

• AV/R= *Aventura / Rol* • ACC= *Acción* • DEP= *Deportes*
•SIM= *Simuladores* • EST= *Estrategia*

Chevaliers d'Arthur

CAPITULO II, EL SECRETO DE MERLIN





Titulares de la prensa europea especializada:

"Un juego a la altura de las gloriosas leyendas"

"Espectacular y maravilloso"

"La gran búsqueda comienza... con imágenes aún más realistas"

"Grafismo sorprendente"

"Una gran aventura mítica"

Capítulo 2 PC : junio 2001
Capítulo 1 PC : disponible
Capítulo 1+2 en DVD & PS2 : Navidad 2001

PlayStation.2

DVD ROM

PC

cryo

wanadoo

© 2001 Cryo / Wanadoo Edition. Todos los derechos reservados.

DISTRIBUIDO POR: Cryo Espagne.
C/ Arboleda, 14 · 28031 Madrid.
Tel.: 91 301 34 50 - Fax: 91 331 40 53

EL "GRAN BLANCO" YA NO ES EL MAYOR PELIGRO DE LAS PROFUNDIDADES

De los productores de TZar

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EN LAS PROFUNDIDADES DEL OCÉANO

- 3 civilizaciones: White Sharks, Black Octopi y Silicons
- 41 unidades submarinas
- 36 sistemas de armamento
- 79 estructuras acuáticas
- 179 tecnologías
- 30 misiones organizadas en 3 campañas
- 20 misiones adicionales con mapas especiales
- Hasta 16 criterios para crear partidas con mapas aleatorios
- Campaña de aprendizaje y ayuda interactiva
- Formaciones predefinidas o de diseño propio para controlar fácilmente las unidades
- Conquista unidades, estructuras, tecnologías y recursos enemigos
- Ajusta la IA y el nivel de dificultad independientemente para cada jugador
- Juego en equipo hasta 24 jugadores por red e Internet
- Escenarios 3D con niveles de profundidad y sombras proyectadas
- Resolución de pantalla hasta 1280 x 1024 y sonido 3D
- Editor de mapas, misiones, campañas e IA
- Manual de Usuario de 52 páginas
- Trípticos de civilización

Descarga el espectacular Trailer desde

www.fxplanet.com

aDeSe +13

infinite loop

2.995

2.995 pesetas / 18 euros

PC • CD-ROM

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

FX INTERACTIVE

Submarine Titans se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática